スクウェア・エニックス河津秋敏さん新しいFFを語る！

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM

2003
vol.96
9/6

期間限定お試し価格 390YEN

毎月6日と21日発売！
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年9月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第16号（通巻96号）



ナムコ渾身のオリジナルRPG
バテン・カイトス
開発元モノリスソフトを直撃

こんなFF見たことない!!
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

シリーズおなじみのモンスターが続々!!
新約 聖剣伝説

新作情報
- 牧場物語 ワンダフルライフ 体験プレイ速報！
- ポケモンチャンネル 自由研究のススメ
- カービィのエアライド 隠れマシン15機発見
- F-ZERO GX/AX 時速4000km/h!?「剛力走法」発見

伊藤あしゅら紅丸さん
マリオ&ゼルダLIVEを語る!!

特別付録
快適な村の暮らしを1年保証
どうぶつの森e+カレンダー手帳



GAME BOY ADVANCE

Nintendo



夏の『ポケモン』攻略本 8月8日ごろ発売決定！



任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

A5版80ページ 8月8日ごろ発売 760円

ソフトが発売されて、わずか1週間後の発売となる『ポケモンピンボール』攻略本。2種類の台の特徴にあった解説だけでなく、ポケモン図鑑完成をサポートするアドバイスが満載だ！

各台の特徴にあわせたピンポイント攻略

基本的なピンボールテクニックだけでなく、出現するポケモンが違う「ルビー台」「サファイア台」の、それぞれの台の特徴にあった攻略法をレクチャー。ポケモンのゲット法、そして進化のさせ方、さまざまなしかけ、ボーナス台の攻略と、親切ていねいに解説しているのだ。この本でチョットしたコツを覚えることで、得点やポケモンゲット数は飛躍的に上がるはずだ。





←各台にはさまざまなしかけが用意されている。特徴を知ることが大事



↑各台のしかけが全てわかる。細かいことだけど、台のパーツ全部に名前がついているんだね

付録のシールを貼ってずかん状況をチェック

「ポケモンずかん編」では、登場する200種類のポケモンを一覧でチェックすることができる。ゲットできる台、進化でゲットできるもの、必要なライト数、ゲットできるエリアなど、簡単にチェックできるのだ。

また各ポケモンの欄にはシールを貼るスペースがあり、ポケモンをゲットしたときに巻末に付いているシールを貼ることで、自分のゲット状況を確認できるぞ。シールを貼りながら、ポケモンずかん200種類の完成を目指そう！



←これが巻末付録でついてくるシール。このモンスターボールをゲットしたポケモンの欄に張っていくのだ



↑ポケモンは五十音順に掲載されている。各ポケモンの名前左にあるスペースがシールを貼るところ。ゲットしたポケモンは、この場所にモンスターボールのシールを貼るのだ

コラム 大好評 『ポケモンピンボール』担当のはずだった!? メグ姉の出張コラム

『ポケモンピンボール』をやり込んでいたら、運良くいきなり出すのが難しいピチューを手に入れることに成功。もちろん、がんばってすぐにピカチュウに進化させました。

ピカチュウといえば…ピカチュウは黄色…私のGBも黄色い…そして、私のダイビング機材も黄色いのだ！ ぐあー。忘れていたけど、日本の夏は蒸し暑い。夏だ！ 海だ！ 攻略本なんか作ってられっか！ という事で、先輩方に攻略本をまかせ、海底遺跡を潜りに編集人のジャマ森たちと与那国へ行ってきました。ジャマ森購入の沖縄のお守りシーサーは「ニンドリドットコム」のライブカメラの前に置いたから、見てね！



↑攻略本を作っていないのにこのコラムを書くメグ姉。たまには息抜きも必要ですか…

2003 9/6

Cover Design 大條 千鶴子

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム vol.96

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）

編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287



CONTENTS

特集



新作ソフト・攻略&情報ページ



別冊付録　どうぶつの森e+ カレンダー手帳&シール

連載企画





※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

GBA ゲームボーイアドバンス



大型プレゼントキャンペーン実施！
ファミコンカラーSP が当たる！

ファミコン生誕20周年を記念して、限定版のファミコンカラーSPなどが抽選で当たるキャンペーンを実施！対象ソフトを購入してレアSPをゲットだ！→P123



巻頭特報

ナムコ、GCに

BATEN KAITOS
バテン・カイトス
終わらない翼と失われた海

GC			
タイトル	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
発売日	12月未定	メモリーカード	12ブロック
価格	未定		

『新RPG(仮)』として謎に包まれていたナムコのGC用完全新作RPGの全貌がついに明らかになった。その名も『バテン・カイトス』。美しく彩られた世界観が魅力の王道的なRPGなのだ。

幻想的な「色」を持つ



有名作品を手がけたクリエイターが集結

本作の開発スタッフは、モノリスソフト(詳細はP7下のカコミ参照)とトライクレッシェンドを中心に、有名作品を手がけたクリエイターたちを起用している。

シナリオは独特の台詞回しが印象的な作品を多く手がけた加藤正人さん。本作でも、独自の世界観を反映したシナリオになるのだろう。

音楽は『黄金の太陽』『マリオゴルフ』など任天堂ハードの楽曲も多く手がけた桜庭統さん。クオリティの高い楽曲に期待できそうだ。

左に5つ並んだ画面写真は、本作のオープニングムービー。これを手がけたのはロボットの倉澤幹隆さん。『バイオ』シリーズのオープニングも手がけたすごい人なのだ。

『バテン・カイトス』制作スタッフ

Executive producer: **杉浦 博英** ㈱モノリスソフト
(代表作：ゼノサーガ エピソードⅠなどプロデュース)

Producer: **野村 匡** ㈱モノリスソフト
(ゼノギアス、ファイナルファンタジーなど宣伝担当)

Directer: **本根 康之** ㈱モノリスソフト
(代表作：クロノ・クロス、ゼノギアスなど美術監督)

Directer: **初芝 弘也** ㈱トライクレッシェンド
(数々の有力タイトルのサウンドを担当)

Scenario: **加藤 正人**
(代表作：クロノ・クロス、ゼノギアスなど)

Music: **桜庭 統**
(代表作：スターオーシャン、黄金の太陽、マリオゴルフ64など)

Movie producer: **倉澤 幹隆** ㈱ロボット
(代表作：バイオハザード、鬼武者のムービー)



↑モノリスソフトの発表会(P7参照)で壇上に並んだ本作のクリエーターたち

↓音楽担当の桜庭さんがたずさわった『黄金の太陽』。クラシカルなサウンドに定評がある桜庭さんだけに期待大





↑倉澤さんは、あの『鬼武者』シリーズのムービーを担当している

完全新作RPGを発表!!



↑主人公たちが冒険する5つの浮遊大陸の1つ、誇り高き騎士に守られた雲の王国。幻想的な雲で作られた道の先にある、威圧感たっぷりの城に何が…？



←たくさんの自然に包まれた他の大陸とは異質の、機械を信奉する帝国。他の自然いっぱいの浮遊大陸に比べて、まったく違った風景。左上に見えるのは工場か？　また、警備がものものしいようだが…

5つの世界を冒険



➡緑と青を中心とした寒色系の落ち着いた色を中心とした町。奥の方に行くに従って徐々に小高くなってきている





↑←さまざまな色の横断幕(?)が街を埋め尽くす虹の都。魔法のシールドで守られているらしいこの大陸は、カラフルな「色」に彩られた風景が美しい

⬇真っ赤に燃え盛る炎に、クリームのような白い雲とイチゴのようなオブジェが印象的な町。一見、町中が大火事になっているように見えるが…



ハミダシニンドリ　P7にある発表会で、注目の戦闘シーンが公開された。カード(マグナス)を使った戦闘といえば「じっくり」という印象があるが、本作は息つくヒマもなく激しく展開していたぞ。

BATTLE 魔法や剣など物質が封印された「マグナス」で戦う

戦闘は「マグナス」というカードを使ったリアルタイムアクション。あらかじめ自分で構成したデッキからマグナスを選択して戦うのだ。

まだ詳細は不明だが、攻撃、防御、逃げる…など、普通のRPGではコマンドで行うことも、本作ではマグナスで行うらしい。一見、単純なカードバトルのようだが、奥が深そうだ。



次に出すマグナスか

「NEXT」と書いてあるマグナス。これは次に出すマグナスか？ 相手が出すマグナスとの駆け引きが重要になりそうだ。

コンビネーション攻撃も？

画面右上にある「2HIT」。これはコンビネーション攻撃が成功した証なのかも。出したマグナスの組み合わせで、コンビネーションが発動するのかもしれない。

主人公の持っているマグナス？

裏返しになっているマグナスの束は、あらかじめプレイヤーが構成したデッキだろう。敵によっては、デッキの内容を変える必要性が出てくるのかも。



攻撃をガード？

←武器と武器が激しくぶつかり合う。相手が繰り出したマグナスとの相性によって、武器同士がぶつかり合うことがあるのかも

マグナスの柄によってさまざまな効果が

画面の下の方にずらりと並べられたマグナス。この中から選択して戦うようだ。マグナスの絵柄によって、通常攻撃、魔法攻撃、防御、アイテム使用などの効果が分かりそうだ。マグナスの右上、左上、左下に数字があるが、これはそのマグナスの効果を表す数字なのだろうか。



剣

←通常攻撃時に使用すると思われる。剣以外に武器がある



ヨロイ

←相手の攻撃を防御できそう。ヨロイにも種類が？



魔法？

←魔法攻撃用のマグナスか。真ん中にあるローマ数字は？



？？

←その効果はまったく想像がつかないマグナスだ



炎の魔法 ファイアバースト

←炎系の魔法攻撃「ファイアバースト」が発動。魔法の名前の後にある数字は、その効果の高さを表す？



水の魔法 アクアバースト

➡こちらは水系の魔法攻撃「アクアバースト」。青色のエフェクトが画面上を激しく飛び散る！



←巨大モンスターが主人公の前に立ちはだかる！ マグナスをうまく駆使して戦うことになりそうだ。また、その大きさだけではなく、その形にも注目したいところ。独特の異形の姿に、敵ながら見とれてしまうこと必至



巨大なモンスターが主人公たちを待ち受ける

STORY 別々の目的をもつ2人が浮遊大陸を冒険

浮遊大陸を舞台に、主人公カラスとシェラがそれぞれの目的を胸に冒険していく。海と大地が伝説となって人々の間で語り継がれている時代、人々は浮遊大陸上で生活している。そのせいか、人々の背中には「こころの翼」と呼ばれる羽が生えるようになっていた。

しかし、平穏とも思えた世界に邪悪な計画が浮かび、徐々に秩序を乱し始め…。世界の崩壊と再生の物語がじょじょに展開していくのだ。



←↓人々の背中にある「こころの翼」は大陸を離れると不思議と力を失うため、浮遊大陸間の移動には「飛空船」と呼ばれる乗り物を利用するのだ





主人公 カラス

育ての親と弟の仇を探している。生まれつき「こころの羽」を片方しか持たず、機械の羽を付けている。精霊と対話する能力を持つ。



➡これはミーマイとの出会いのシーン？





ヒロイン シェラ

ある邪悪な計画が進められていることを知り、それを阻止するため旅に出る。心優しく気丈な性格。その物腰の強さから、ただの少女ではなさそう。



↑旅の途中で、さまざまな出会いと別れを繰り返す。また、不思議な場所を冒険することになるであろう

謎の生き物 ミーマイ



「グレイゾーン」という不思議な生き物。知能が高く、力もある。シェラになついている。体の大きさを手のひらサイズからそれ以上に変幻自在に変えられるのだ。

『バテン・カイトス』の開発は『ゼノサーガ』のモノリスソフト

『バテン・カイトス』は『ゼノサーガ』シリーズのモノリスソフトとトライクレッシェンドが共同開発しているのだ。7月21日、モノリスソフトの発表会が恵比寿ガーデンホールにて行われた。そこで『バテン・カイトス』が華々しく公開され、モノリスソフトの社長である杉浦さんら開発者がゲーム内容を説明。GC待望の本格RPGの発表に、目の肥えたファンの注目が集まったのだ。



↑今回の発表会は、関係者、マスコミのほかに、モノリスソフトのゲームを愛する一般ユーザーも参加できたのだ。普通の発表会以上に、ファンの熱気で盛り上がっていたぞ



代表取締役社長 杉浦 博英さん

←スクウェア時代に数々の名作RPGの制作を担当し、『ゼノサーガ』にてモノリスソフトを立ちあげた杉浦さん。今回の発表会では『バテン・カイトス』と『ゼノサーガ』シリーズ2本を発表

↓『バテン・カイトス』の美しい映像に、会場にいる人は目を奪われた





↑初公開の『ゼノサーガEPISODE II』。こちらもファンの注目度は高かった

ハミダシニンドリ

発表会でディレクターから「バテン・カイトス」はほぼ開発を終了し、いまはデバッグの段階」とのコメントが。現在、告知CMが流れてるし、順調に開発が進行している模様。

次のページから『バテン・カイトス』開発者インタビュー

BATEN KAITOS バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

幻想世界を創造した2人のディレクターを直撃

モノリスソフト 本根康之さん × トライクレッシェンド 初芝弘也さん





最近のゲーム業界のキーワードとも言える「コラボ」。しかしこの『バテン・カイトス』のコラボは、名実ともにひときわ奇跡的なバランスで成り立っているという。というわけでさっそく、今回の開発のキーマンとなるお2人に、その真相をうかがってきたのだ。

もともとは2つの別のゲームだった

―― キューブ初の完全オリジナルRPGですね！ まずは開発のきっかけを教えてください。

本根 じつはもともと、モノリスソフトとトライクレッシェンドが、別々に練っていた企画なんですよ。

―― そうなんですか？

本根 ええ。それぞれが別々にナムコさんと話をしていた企画で。それが話を進めていく中で、トライクレッシェンドさんと一緒にキューブで開発してみないか、という提案をナムコさんから頂きまして。

―― あまり前例のないことですよね。作業はどういった分担をされているんですか？

本根 モノリスソフトが世界観とシナリオ、グラフィック。トライクレッシェンドさんが戦闘プログラムとシステム、サウンドを担当しています。

初芝 最初はここまで大きなプロジェクトになるとは思わなかったんですけどね。

本根 僕もそうです（笑）

―― 外部からも豪華なスタッフが参加してますよね。シナリオにはスクウェアで『クロノ・クロス』などを手がけてきた加藤正人さん！

本根 最初はシナリオも全部自分たちでやろうと思ってたんですね。でも僕はもともとグラフィック出身の人間なので、いろいろと練っているうちに自分でマップなんかを描きたくなってきて。そうなるとさすがに全部やるのは無理なので、シナリオを誰かにお願いしようかと思って。ちょうどそのころ加藤さんがスクウェアを退社されてフリーになったと聞いていたので、ダメもとでお願いしたら、快くOKの返事を頂けたんです。

―― 本根さんは、以前、加藤さんと一緒に仕事をされてるんですね。

本根 ええ。でも今回は世界観や設定をすでにこちらで準備したうえでの話だったので、断られるかも…と思っていたんですけど（笑）。

―― それから音楽の桜庭さん。ナムコの『テイルズ オブ ファンタジア』や、最近ではエニックスの『スター・オーシャン』なども手掛けている方ですね。

初芝 最近の任天堂ハードでは『黄金の太陽』や『マリオテニス』をやってますね。

―― 発表会では実際に動いている映像が見られましたけど、制作期間はどのくらいなんですか？

初芝 構想期間を入れて、約2年といったところですね。

―― 2年ですか！ まったく別の会社同士が組んで、しかもまったくの新作をゼロから2年でここまで作り上げたというのは、かなりすごいことなんじゃ…？

本根 そうですね。非常に順調に行っています。普通、ディレクターが2人いるとどうしてもうまくいかない部分というのも出てくるんですけど、それ

『バテン・カイトス』ディレクター

本根康之さん

(株)モノリスソフト 取締役 開発二部長 『ゼノギアス』『クロノ・クロス』(ともにスクウェア在籍時代)などのアートディレクターを担当。モノリスソフトに移籍後『ゼノサーガ EPSODEI 力への意志』を手掛けている。



モノリスソフト

1999年10月、ナムコの出資により設立されたゲーム開発会社。ナムコの代表的RPG『テイルズ オブ』シリーズと並ぶ新たなRPGを生むという計画を担い、2001年12月に『ゼノサーガ EPSODEI 力への意志』を発表、現在も続編を製作中。現在社員数は約90名。



←モノリスソフトが手掛けた『ゼノサーガ EPSODEI 力への意志』(PS2)は緻密な世界設定・SF考証が織り込まれた壮大なRPG

ハミダシニンドリ モノリスソフトのオフィスは最近できたばかりの大型オフィスビル内にあり、どこを見てもピッカピカ！ 地上12階だが周りに大きなビルが少なく、窓からの風景も最高。いいなぁ～。

それの分担・責任を最初の段階でしっかり決めたんです。作る前から、エンディングのスタッフロールが出来ちゃうくらい、もうがっちりと。

—— （笑）

本根　これまでの経験から言って、線引きをあいまいにすると失敗しちゃうんですよ。

—— それが開発がスムーズに進行している秘訣なんですね。



↑各分野の一流スタッフの強烈な個性を、いかに作品としてまとめあげるか。それがコラボの成否のカギなのだ（写真は発表会の様子）

ゲームを作るように グラフィックを描く

—— キャラクタを見た第一印象なんですけど、リアルですごく大人っぽい雰囲気がしました。

本根　最初のコンセプトとして、まず全世界で通用するモノを作りたいという思いがあったんです。だから、たとえば日本のバラエティ番組的な、一部でしか受け入れられないようなノリを一切やめたんです。

—— じゃあ、「大人向け」という狙いがあるわけではないんですね。

本根　もちろん。中学生くらいでもぜんぜん大丈夫ですよ。

—— 加藤さんのシナリオはもう出来上がっているんですか？

本根　出来てます。かなりいい仕上がりになってますよ。

—— 重いテーマのお話なのかな…とも思ったんですけど、そのあたりはどうでしょう？

本根　うーん、そればかりというわけでもないですよ。

—— 世界観についてなんですが、ゲーム画面は原色の色使いがとても鮮やかですよね。これは本根さんの持ち味だと思うんですけど、何か影響を受けたものはあるんですか？

本根　中東とかユーラシア大陸全般とか…たとえばロシアのロマノフ王朝といった、失われた文化にもすごく惹かれますね。そういったものを自分の中で再構築してできた結果なんじゃないかと思います。

—— 実際に旅して、自分の目で見たりするんですか？

本根　それはあまりないんですけれど…ああ、新潟のロシア村なら行きました。結構よかったかも（笑）。

—— （笑）



↑見る者に強烈な印象を与える色使いは本根さんならでは。とくに、原色をふんだんにつかった自然風景は本当に鮮やか！



トライクレッシェンド

最近では『ヴァルキリープロファイル』『スターオーシャン3』（ともにエニックス）など、トライエース開発作品の音楽を手掛ける。今回は戦闘プログラムおよび全体のシステム、サウンドを担当。



←『スターオーシャン3』（PS2）は宇宙を舞台にしたファンタジーRPG。音楽も壮大なイメージ

『バテン・カイトス』ディレクター
初芝弘也さん

（株）トライクレッシェンド代表取締役社長
ナムコ『テイルズ オブ ファンタジア』に参加し、トライエース設立後は『スターオーシャン』シリーズなどの音楽を数多く手掛けてきた。99年2月にトライクレッシェンドを設立、現在に至る。



本根　ああ、でもたとえば、エジプトなんかは全然色がないと思うでしょう？

—— なんか砂ばっかりで、それ一色っていうイメージがありますよね。

本根　それが違うんですよ。建造物をよく見ると、とても鮮やかな青が散りばめられていたり、本当に綺麗なんです。

—— 意外ですね。そういった印象が本根さんのイメージに焼きついて…？

本根　そうですね。どこの国の人が見ても綺麗だと思ってくれるような色使いにしたつもりなんです。

—— なるほど。一体どういったやり方でそんな絵が出来上がるんですか？

本根　僕の場合は、事前に設定やシチュエーションを細かく決めたりしないで、いきなり描きはじめて、全部頭の中で組み立てていくんです。

—— なんと…、そういったやり方をされる方って、他にはいないですよね？

本根　だと思いますよ。描いているうちに、ここをキャラにこんな風に歩かせたいなとか、ここらへんでイベントを見せたいなとか、いろいろ思い浮かべて膨らましていくんです。

—— 単なる背景を描くんじゃなくて、描きながらゲームを作っていくイメージなんですね。

本根　そうですね。シナリオの加藤さんは、僕のそういった考え方をよくわかってくれていて、マップを見てもすぐに意図を理解してくれるので、すごく助かっています。

—— 今回マップの地形は2Dで表現されていますけれど、この方式を採用した理由は？

本根　『バテン・カイトス』の世界観の核になる「空中に浮かぶ島」を演出するために、ふわふわと浮いた雲や、やわらかな風をいかに表現するかが最初の課題だったんですよ。試行錯誤して、これならイケる！　というものが今の形だったんです。いまの映像をフルポリゴンでやろうとしても、絶対に不可能なんですよ。

—— 発表会では、この方式ならではの視覚のトリックを利用したダンジョンなどもある、ということでしたね。

本根　そうですね。ほかにもたとえば雪の降るとある場所では、雪が腰まで積もって動きづらいうえに、風がものすごく吹きつけてきて。視界も悪くて、行きたい方向になかなか行けないところに、突然モンスターがガバっと現れる…なんていうところもあります。

—— サウンドのほうでは、この世界観をどのように表現されているんでしょう？

初芝　ちょっと言葉で言い表すのは難しいんですけれど、中東の世界というか…異国的なイメージが強いものになっていると思います。今回は先に映像が上がってきていましたから、かなり作りやすかったですね。

—— サウンドを作るにあたっては、やはり世界中のいろんな音楽を聴いたりされるんですか？

初芝　そうですね。毎回変わった楽器を取り入れたりだとか、何かのチャレンジをしています。

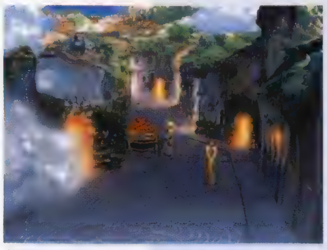
本根　毎回新しいサウンドが出来上がってくるたびに、目に見えて開発の士気がグンと上がるんですよ（笑）。

初芝　はは（笑）。

—— 出来上がってきたばかりの音楽

ハミダシニンドリ　それにしても今回のスタッフは、それぞれのタイトルを知る人にとっては本当に驚きの顔ぶれ。会社同士だけでなく、こんなクリエイター単位でのコラボがもっと増えるといいね。

を聞きながら、さらに世界の想像が膨らんでいくんでしょうね（笑）。



↑写真からはわかりづらいけれど、ふわふわとした雲の中を駆け抜けていくところを想像するとワクワクしてくるね

まるで落ちものパズル？直感で遊べる戦闘

—— 戦闘についてですけれど、「マグナス」を使うシステムはどこから生まれたんですか？

初芝　「マグナス」というのは、じつは加藤さんに作って頂いた設定なんですよ。もともとはカードを想定したシステムではなかったんですけど、いちばん理解しやすいのが、いまのカードのようなスタイルだろうと。

—— でも逆に、カードを使うことで誤解されやすいという面もありますよね。

初芝　そうですね。「デッキを組む」という説明があるだけで、面倒くさそうとか思われる方も多いと思いますけど…。

—— たしかに。でも実際は、そんなことはない？

初芝　全然、簡単ですよ。たとえば、普通のRPGなら、新しい武器を手に入れたら装備しますよね。それとまったく同じ感覚だと考えてもらえればいいんです。強い武器のマグナスを手に入れたら、弱い武器のマグナスをデッキから外して交換する、という風に。戦闘中も直感的に、右脳で考えて選んでいくだけでスムーズに進んでいきますよ。

—— そういえば発表会では、カードゲームというより落ちモノパズル的な要素が強い、というお話をされてましたけど。

初芝　そうですね。連続して使うとコンボが発生したりとかいった要素もあります。いわゆるザコ敵との戦いでは、そんなに考えなくても適度に進めて、ボスの場合はちょっと頭を使って戦わなきゃ勝てない、というバランスになっています。

—— なるほど。時間をかけて考えながら選ぶ、というものではないんですね。

初芝　ええ。とくに今回は、加藤さんのシナリオがものすごく良いものなので、その流れを崩すような戦闘にはしたくないという思いもあったんです。

—— RPGは戦闘の感触で、だいぶ印象が変わりますからね。

初芝　RPGって、戦闘を何度もやっているうちに飽きてきちゃうことが多いじゃないですか。だから程よく緊張感を出すためのリアルタイムバトルにはなっていますけど、けっしてわずらわしくならない、というバランスを考えて作ったつもりです。たぶん1時間も遊んでもらえれば、すっかり慣れてもらえるものだと思いますよ。

—— 1回の戦闘はどのくらいの時間なんでしょう？

本根　えーと、ユーザーにストレスを与えない程度の時間にしたいとは考えています。

初芝　だから、1回の戦闘で現れる敵の数も少なめに調整しているんですよ。ちなみにフィールドで敵の姿は目に見えますから、意識して避けていけば戦闘の回数もそれほど多くないと思います。





↑戦闘は実際に動いている映像で、個気味良く技を繰り出していく様子が見られた。そのテンポは思っていたよりはるかに軽快！

—— プレイヤーキャラに経験値の概念はないんですか？

初芝　ありますよ。ただどちらかというとこのゲームの場合は、キャラがレベルアップして強くなるというよりも、プレイヤーが遊び続けることによって強くなる、という要素が強いゲームなんじゃないかと思います。

—— なるほど。アクションゲームではそういったケースは多いですけれど、RPGの場合は新鮮かもしれませんね。

本根　そういった部分に喜びを感じてもらえるユーザーって、海外のゲームファンに比較的多いんですよ。

—— ああ、そうかもしれませんね。

初芝　でもそのせいで、ものすごく難易度の調整がむずかしいんですよ。デバッグで自分たちがかなりやりこんでしまっているので、感覚がわからなくなってしまうという…（笑）。

—— そりゃそうですね（笑）。

初芝　ですから、デバッガーさんのほうでもなるべくビギナーの方にやってもらったりして…。自分たちがちょっと簡単なくらいで調整しているところです。

—— なるほど。それから、上級者向けのやりこみ要素もあるみたいですね。なんでもマグナスが1000種類あるとか…？

初芝　マグナスの収集はもう、かなりやりこみがいがあると思いますので。好きな人はどっぷりハマって頂ければ（笑）。

—— リアルタイムの概念を使った仕掛けもあるとか？

初芝　そうですね。たとえば、タケノコが青竹に変わったりといった仕掛けがありますよ。

本根　バナナなんかは、腐っちゃうんですよ。でもじつは敵に使えばダメージを与えられたり。逆に、青いバナナを食べると自分にダメージなんてのもあります…（笑）。

—— そういったのが好きな人は、いろいろ試すとおもしろそうですね。

お互い刺激しあってさらに良い物に

—— お2人ともこれまでに多くのゲームを手掛けてきていますけれど、今回チャレンジしたことのなかでぜひ見てほしい、新たな試みってありますか？

本根　このコラボ自体でしょうね。完全な新規のRPGを、まったく別の会社が一緒になって、立ち上げて、作り上げることです。

—— それぞれの会社で、ゲームに対する考え方や作り方がまったく違っているわけですよね。



ハミダシニンドリ　発表会では『ゼノサーガ エピソードII』も発表されたが、キャラの造型が『エピソードI』よりリアルな方向になっていたことが印象的。前作ファンは賛否両論あるようだ。ただ↗

モノリスソフト新作発表会レポート

東京・恵比寿ガーデンホールにて行われたモノリスソフト新作発表会には、700人近いファンが押し寄せた。じつはそのほとんどは、モノリスソフトがPS2で開発した『ゼノサーガ』の熱心なファンたち。今回は、この『バテン・カイトス』と『ゼノサーガ』の新作の発表が同時に行われたのだ。

イベントはまず、本誌でもおなじみのナムコCTカンパニープレジデントの原口洋一さんの挨拶に始まって、次にモノリスソフト代表取締役社長の杉浦博英さんが登壇。杉浦さんは、「今回モノリスソフトが手掛ける新作で、最近多くなっているシリーズものの連発による新規タイトルの減少と、同じスタッフが作り続けることによるマンネリ化を打破していきながら、技術や発想の融合を目指したい」とコメント。

モノリスソフトのゲームに対する挑戦的な姿勢を強くアピールし、続いて驚異的なクオリティに仕上がった『バテン・カイトス』のオープニングムービーをお披露目。会場に来たファンの目を一瞬で釘付けにしたのだ。

そしてステージには今回のスタッフが次々に登壇し、それぞれが新作への意欲を披露。今回のインタビューでも出てきた、シナリオを手掛ける加藤正人さんは、「これまではシナリオ以外にもイベントのデータなどを組むことが多かったけれど、今回はシナリオをすべてアップし、自分の作業は終了している。どんな仕上がりになっているのか、いまから自分も楽しみ」と語ってくれた。



↑今回インタビューした本根さん、初芝さんお2人もみずからゲームを解説


↑シナリオの加藤さんは、ひと仕事を終えた晴れやかな顔で想いを語ってくれた



↑発表の締めは、当日から流されたCM映像。気合いの入り具合は並じゃない！

初芝　違いますね、全然。

本根　それが最初からわかっていたので、はっきりと分担の線引きをしたのがいい方向に行っているんです。

——　これだけスムーズに進行しているのは、ある意味奇跡に近い？

本根　本当に、そうだと思いますよ。

——　さらに、予想外の相乗効果もあるわけですよね。

初芝　そうですね。文化は違っても、お互いプロとして信頼していますし、それぞれが作り上げたものが、またお互いの刺激になって、さらに良い物に仕上がっている、という感触は確実にあります。

——　キューブユーザーへのメッセージをお願いします。

本根　ゲームとしては「王道」のファンタジーです。1時間も遊んでもらえれば、絶対にこの世界の魅力にハマってもらえる自信はあります！

——　発売は12月予定ですから…、9月のゲームショウでは遊べるでしょうか？

初芝　そうですね。でも逆に5分くらいだとよくわからないまま終わってしまう人もいるかもしれませんので、そのへんが悩みどころです（笑）。


↑まったく文化の違う会社同士だからこそ、お互いに刺激を受けてまったく新しいモノが生み出されるコラボになるのだ



はみだし一問一答

タイトルにはどんな意味が？

本根　…秘密です。

——　調べてみたら星座の星の名前に、同じものがあったんですけど、何か関係あるんですよね？

本根　う〜ん…（苦笑）、ゲームを遊べばきっとわかってもらえると思いますよ。

プレイ時間はどのくらい？

本根　40時間くらいかな？

初芝　やりこむともっとかかりますけれどね。

GBAとの連動は？

本根　ありません（きっぱり！）。

大物アーティストが主題歌を歌ったりする予定は…？

本根　う〜ん、いまのところないですね。すでに桜庭さんのすばらしい音楽があるので、その世界観を薄めるようなことはしたくないんです。それに『バテン・カイトス』は、そういう売り方で買って遊んで頂くゲームではないと考えていますので。

好きなゲーム、または好きなものを教えてください

本根　最近のゲームじゃないんですけど『ストII』ですね。対戦に燃えました。好きなものはいっぱいあるんですけれど、最近ハマっているのはフラメンコギターです。これはトライクレッシェンドさんとお付き合いしていくなかでハマったんですけれど、いまは材料を取り寄せて自分で作っているところです。材木にはかなりくわしくなりましたよ（笑）。

初芝　仕事柄音楽はよく聴くんですけれど、ジャスとフュージョンとか、あんまり激しくないもの（笑）のほうが好きなんです。これまでのゲームのなかにも、ジャズっぽい部分を趣味で入れたりしてますね（笑）。

これまでにない斬新なコラボレーションの形として注目の『バテン・カイトス』。その試みはまだ始まったばかりだ。ニンドリではこれからもこのタイトルをしっかり追い掛けていくぞ。

ハミダシニンドリ ↙リアルな姿が海外では受け入れられやすいのも事実。今回のインタビューで語っていた「世界で通用するものを」という狙いは、本作だけでなく会社の思想に近いのだろう。





気持ちのいいフィールド



↑2Dならではの温かみのあるグラフィックは『聖剣』シリーズならでは



舞台

風を感じるような草木のざわめき

冒険の舞台の中心は、緑豊かな草原。そこかしこにある草花が、風にそよぐような動きを見せる。何気ないことだけれど、見えないはずの「風」が感じられることが、『聖剣』の世界への感情移入をしっかり高めてくれる。

新約 聖剣伝説®

しんやく せいけんでんせつ

スクープ特報

プレイしてわかったその手ざわり







音 要所で鳥のさえずりや滝の水音などの演出も

勇ましいけれどどこかせつないBGMで、俄然冒険魂が燃え上がる。そして合間にさりげなく入る、鳥のさえずりや滝の水音がまた格別。GBAの画面は小さいけれど、この自然音のおかげで、見えない風景が広がる臨場感がある。

敵 多彩な表情で親しみを感じる敵モンスター

ただ倒されるだけのモンスターじゃなくて、一体一体に生活がある。本当はそんなわけないんだけれど、野原でたわむれているラビや怠けて居眠りしているゴブリンを見ていると、そんな想像も自然に感じるから不思議。

光 効果的に使われる光と闇の対比

薄暗い館の中で、ゆらめくろうそくの火。雷鳴と一緒に、一瞬だけ窓から差し込む雷の光。絵本のような世界の中に入り込んで見知らぬ場所を探検するような、なんともいえないドキドキ感のようなものが高まっていく。



戦闘 助け合いながら進んでいく2人での戦い

バトルのアクション自体は、とても簡単で軽快。ヒーローとヒロインが一緒に行動する場合、もう一人はNPC（ノンプレイヤーキャラ）になる。このときのNPCの行動は、ある程度指示を出すことができる。また、いつでも入れ替われるので、ピンチに陥ったときに、お互い助け合うように進めていくこともある。たまにNPCから思いがけず助けてもらうと、友情めいた感情がわくことも…。





このところ物語の情報がメインだったけれど、今回は体験プレイでわかった情報をもとに、モンスターや武器、魔法など、システム中心の情報をお届け。アクションRPGの醍醐味を存分に味わってもらえる内容ですぜ。

GBA	
タイトル	新約　聖剣伝説
発売元	スクウェア・エニックス
発売日	8月29日
価　格	5800円(GBA-SP同梱版は1万7800円)
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用
備　考	GBA専用通信ケーブル対応

時間を忘れて駆け回る自分だけの草原

多くの王道的なRPGと同じように、『聖剣伝説』の舞台は空想から生まれた架空のファンタジーの世界。でも『聖剣』の舞台がほかのRPGと明らかに違うのは「見たこともない幻想の世界」ではなくて、「子供の頃遊んでいたような、身近な野山の風景」がフィールドになっていることだと、今回の体験プレイではっきりと感じた。そういえば、プロデューサーの石井浩一さんは、去年のインタビューでこう語っていた。

「聖剣が好きな人の多く、僕もそうなんですけれど、みんな共通の緑豊かなイメージってあるじゃないですか。自分がやすらぐ、ほっとする場所で、青空にぽっかり浮かんだ雲があって、ものすごい大きな木があるきれいな草原で、そこで大の字で寝たくなるようなイメージ。そんなみんなの共通のイメージを、僕のフィルタを通して具現化しているのかなという気もします」

誰もが子供の頃、家の近所の野原で遊んだことがあるだろう。それが「探検」であり、「発見」の連続だったわけで、探究心や冒険心に満ちた世界は、すぐそばに日常的にあったのだ。そんな原体験を、『聖剣』のフィールドは思い出させてくれる。『聖剣』をプレイする人は、ドットでていねいに描かれたグラフィックを借り、それぞれ自分だけの草原が見えているに違いない。

石井さんの言葉どおり、『聖剣』のフィールドは、その場にいるだけでやすらいだり、駆け回るだけでワクワクしてくる。それは、プレイヤー一人一人が『聖剣』というフィルタを通じて、子供の頃かいだ草の匂いや、見上げた空の色を思い出し、そのとき感じた気持ちを取り戻しているからなのだろう。

誰もが心の中に持っている自然の風景

ハミダシニンドリ　GBA-SP限定版とは別に、TVパニックなど一部の店舗でのみ発売の「デラックスパック」。ゆらゆらサボテン君マスコットなどオマケが豪華で、どっちを買ったらいいか迷っちゃうよね。

シリーズを通じて現れるマナの世界のモンスター

フィールドのあちこちに現れる、野生の(?)モンスター。ここに紹介するのは、シリーズを通じて登場する、『聖剣』おなじみのモンスターたちだ。彼らは単に敵キャラとしてプレイヤーに襲いかかってくるだけではなく、ときには居眠りしていたり、ちょっとマヌケな表情を見せることもしばしば。ここではそんな、どこか憎めないモンスターたちを紹介していこう。

ぴょんぴょん跳ね回るウサギ型モンスター
ラビ



野原を中心に広く生息する。第1作から登場の『聖剣』の代表的ザコモンスター。しかしなかなかあなどれない。



弓を使いこなすネズミの亜人
ポロン





洞窟など薄暗いところに多く生息するネズミの半獣人。離れた位置から矢を放つので、ふいうちを食らうことも多い。

斧が得意な半獣半人
ゴブリン



プレイヤーをみつけると斧で切りかかってくる。一般的なファンタジーのゴブリンとは違い、どちらかというと獣に近い姿をしている。

3つ又のヤリを操る半魚人
サハギン



おもに水辺の近くに現れる水生モンスター。魚のような姿をしているが、陸上を我が物でノシノシと歩いている。

ツボに入った呪術師
ダークプリースト



邪神をまつる呪術師で、館やダンジョンなどの屋内に多く登場するようだ。常にツボに隠れながら魔法攻撃を仕掛けてくる。

主人公が世話するフシギな生き物
サボテン君

モンスターではなく、主人公が世話することになる謎の生き物。無口で話しかけても答えないがじつは興味深々で、勝手に冒険の想像を膨らませて日記を書いている。シリーズ第4作『レジェンド・オブ・マナ』で登場して以来、その愛らしい容姿と独特の言葉のセンスで一躍シリーズのマスコット的キャラになった。





武器を使い分け、奥深いアクションを楽しむ

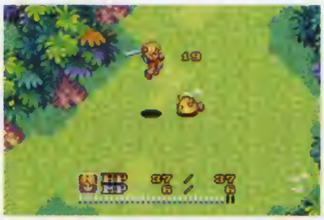
プレイヤーが使える武器は複数あり、ほとんどはモンスターが落としたアイテムを入手すると使えるようになるのだ。各武器には熟練度があり、使い込むほどに強くなる。また敵を倒すだけでなく謎解きに必要なことも。

敵が苦手とする武器で攻撃すればダメージ増



↑一度倒した敵のデータが見られるモンスター図鑑では、どの武器が弱点なのかすぐにわかる

連続して攻撃すると華麗なコンボが発生

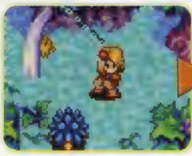


↑連続してうまく攻撃を当てると3度目の一撃で大きなダメージを与えることができる

ゲージがたまると必殺技のチャンス

敵に攻撃を当てていくと、画面下のゲージがたまっていき、フルにためることで必殺技を出せるようになる。必殺技は武器ごとに特徴が違うが、当たれば敵に大ダメージを与えられる。ここぞというときに使うのだ。

フレイル





↑フレイルの攻撃カテゴリは「斬」。必殺技は周囲の敵すべてにダメージを与える

ランス





↑「突」の攻撃カテゴリを持つランス。ピンポイントで弱点を突くのが特徴だ

特定の武器だけが壊せる「メタルボール」

メタルボールは、ダンジョンなどで行く手をふさぐように現れる物体。特定の武器以外で攻撃すると、逆に反撃を食らってしまう。対応した弱点の武器を使うことで破壊でき、その先へ進めるようになる。対応する武器がないときは、きっと近くに武器を落とすモンスターがいるはずなのだ。



↑旅の商人ニキータの言う鉄のタマがメタルボール

剣ではダメージ0…



↑ヒーローの剣では、まったく歯が立たない。そればかりか反撃をくらってしまう

ロッドならダメージが！



↑じつはヒロインのロッドが有効。キャラチェンジで叩き壊すのだ

武器の能力を生かして先に進むところも

武器はそれぞれ攻撃方法に違った特性を持っている。その中には、ときには冒険の道を切り開く、意外な使い方をするものもある。冒険の途中、町の人々の話に耳を傾ければそのヒントがもらえることもあるだろう。



↑何気ないおじいさんの話が攻略のヒントになっている



↑というわけで、リングコマンドを使ってクルクルっとフレイルを選択して…

フレイルをひっかけて沼地を渡る





↑対岸にある柱にフレイルを巻きつければ、ひょいっと飛びわたることができるのだ

入手法はいまだ謎 究極の召喚魔法

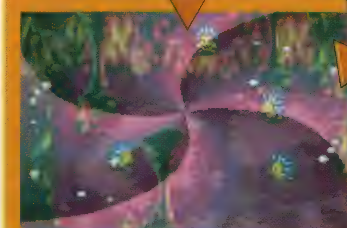
七賢者と呼ばれる者たちの力を借り、絶大な効果を放つと呼ばれている召喚魔法。前回紹介したオールボン、ポキールに加え、今回新たにセルヴァの召喚魔法を公開！



↑七賢者はどうやらカードの形になっているらしい。どういう意味が…？



七賢者セルヴァ召喚!!




↑前作では風を司る賢者として登場した。召喚すると激しい突風が発生し、画面内の敵すべてに大ダメージを与えるようだ

ハミダシニンドリ
次号はさらに誌面で開発者のロングインタビューを敢行予定。スクウェア・エニックスのプロデューサー、石井浩一さんはもちろん、ブラウニー・ブラウンのメインスタッフが初登場！

体験プレイではGBAとは思えないほどのBGMのクオリティの高さにビックリ。いつまでも耳に残るせつなく華麗なメロディは、ぜひともヘッドホンで聴いてプレイして欲しい。

集めるほどに強力な力を発揮する精霊魔法

MPを消費することで使える精霊魔法は、属性の異なる8種類。精霊魔法はそれぞれの魔法を司る精霊を入手することで、使えるようになる。どちらかといえば、ヒロインのほうがMPが多いこともあり魔法が得意なようだ。

世界に散らばる精霊を見つけ出す

精霊たちには世界の各地で出会うことになるが、なかには捕らわれていたり、ダンジョンの奥深くに潜んでいるものも多くいる。また1つの属性の精霊は複数おり、最大8体まで入手できるらしい。物語を進めるためには精霊は必ずしも全部集める必要はないと思われるが、冒険のサブイベント的な存在として、少しずつ集めていくことになるだろう。

助けを求める光の精霊ウィスプ



➡光の精霊ウィスプから、どこかの館に捕まっているというメッセージが。当然、その場所へ乗り込んで助けてあげよう！







⬆➡どうやら光の精霊ウィスプは、このブラックアナグマを倒すことによって入手できそうだ

精霊たちが人前に姿を現さない理由は、マナー族と同じく、シャドウナイトから迫害を受けているからだという説がある。



⬆周囲を飛びかう2体のウィスプ。8体捕まえるのは大変そうだけど、がんばって集めたいね

謎解きに精霊の力が必要なことも

武器が冒険のカギを切り開くのと同じように、精霊魔法も同じように活用できる。たとえば、武器ではまったく歯が立たない「魔封石」は、特定の魔法でのみ破壊することができる。また、敵を氷の魔法で凍らせて利用する…といった使い方もあるのだ。





「火の魔封石」は水の精霊魔法で破壊できる



⬆➡魔封石の属性と相反する魔法を使えば破壊可能。どんな魔法を使っているのか見極めよう

1つの精霊魔法には2種類の効果がある

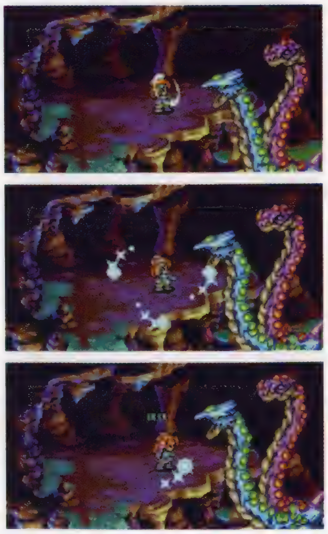
入手した精霊魔法は、1種類につき攻撃的効果と回復などの補助的効果の、2つの魔法を使い分けることができる。たとえば下のルナは攻撃魔法だけでなく、補助的な魔法も使えるというわけだ。使い分けると言っても、いちいち魔法を手間をかけて選ぶのではなく、具体的には、ボタンを押す時間の長さで、それぞれの効果が現れるようになっているので簡単。

ルナの攻撃魔法



⬆光の弾が一直線に飛び、敵モンスターを切り裂いていく!!

ウィスプの補助魔法



⬆自分のHPを回復する「ヒールライト」の効果。よく使うことになるだろう

前作を遊んだ人も、遊んでない人も『新約 聖剣』7つの豆知識

さわやかなマナブルーのGBA-SPに出会えるまであとわずか。それまでも待てない！という人のために、耳より情報をお届け。

1 珠玉のピアノアレンジが聴ける プレミアムサウンドトラック発売

ゲーム中の音楽全40曲と、作曲した伊藤賢治さんみずからが奏でるピアノアレンジを7曲収録したアルバムが登場。GBAの楽曲は、第1作と同じくファンの絶大な支持を受け、「イトケン」の愛称で親しまれている同氏が、すべてフルアレンジした力作ぞろい。原点にして究極のイトケン節が冴え渡る。



➡デジキューブから8月27日発売予定、3000円(込)。サボテン君抱き枕が当たるキャンペーンまであるファン泣かせの1枚だ

2 サボテン君うちわももらえる！ ソフト体験イベントが開催中

発売前のゲームを体験できる、「新約 聖剣伝説 夏のヒット＆アウェイ！ツアー」が各地のゲームショップで開催中。参加した人には、特製「サボテン君うちわ」のプレゼント付きだ。開催予定は次の通り。

8月9日(土)／東京・トップボーイ蒲田店
8月10日(日)／奈良・上新電機 pitone郡山店キッズランド
8月16日(土)、17日(日)／ヨドバシカメラマルチメディア博多店
8月23日(土)／東京・秋葉原アソビットシティ
■イベントお問い合わせ先
スクウェア・エニックス インフォメーションセンター　0570-003-339（PHSからは03-5333-1860）受付時間：月～金 11：00～19：00（祝祭日除く）
※下記の公式サイトでも最新情報を掲載中！

3 公式サイトでサボテン君日記更新中 みんなで日記をのぞき見しちゃえ！

『新約 聖剣伝説』の公式サイトでは、ゲーム紹介のさまざまなコンテンツにまじって、サボテン君の日記が密かに絶賛更新中。サボテン君ならではの口調と切り口（？）はファン必見だ。

公式サイトhttp:www.square-enix.co.jpからどうぞ



➡トップページではサボテン君がお散歩。あることをするとムービーも…!?



➡サボテン君なりの言葉で、読むとなぜかほのぼのとしてしまう日記なのだ

4 サボテン君、月刊任天堂デビュー しかもオリジナルアニメ!?

現在店頭に置かれている「月刊任天堂」には『新約 聖剣伝説』のムービーが収録されている。じつはゲームを紹介する内容の最後に、サボテン君のアニメが入っているのだ。かなり奇妙でかわいいので、これも必見！



➡このあとなんと、サボテン君が植木鉢を抜け出しちゃう！

5 「3」とは同一人物？ 謎の美女イザベラ

前回紹介した謎の美女イザベラ。じつは同じ名前のよく似た女性が、『3』で敵として登場している。以前プロデューサーの石井さんが「2作目以降のキャラも出る」と語っていたこともあり、ニキータ、サボテン君に続くゲストキャラと考えて間違いないだろう。



➡『3』のときと服装は違うけど、見た目はかなり似ている。悪者のはずだけど、今回はまだその正体は不明

6 幻になった 大の字寝ヒーロー

少し前に紹介した「アビリティ」システムは、別の形に置き換わっている。ちなみに下の「寝る」は完全になくなってしまったらしい。ちょっと残念。



➡気持ちよさそうなので、やってみたかったかも…

7 限定版のポーチは シックなイメージ

マナブルーのGBA－SPとセットの限定版には、特製のオリジナルポーチが付いてくる。このポーチ、色はシンプルなグレーで、タグにロゴとラビのシルエットが入ったデザインになっているとのこと。



次号、総力特集に乞うご期待!!

ハミダシニンドリ 以前本誌で出るのではと予想した『3』の主人公ケヴィン、どうやら出ないようです。ファンのみなさんごめんなさい！

こんな『FF』見たことない!!



見たことないポイント①
最大4人でのマルチプレイ

GBアドバンスをコントローラとして使うことで、4人までの同時プレイができる。1人でのプレイとは、まったく違った楽しさを味わえるのだ。



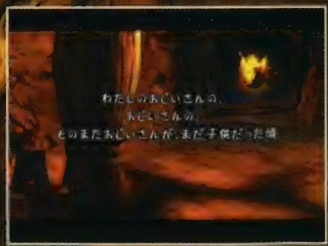
見たことないポイント②
アクション性の高いバトル

本作の戦闘はアクション性が高い。特にマルチプレイでは、コマンドの選択中などでもポーズがかからず、スリリングな戦いが楽しめるのだ。



見たことないポイント③
ナレーションも入る暖かな演出

ダンジョンへの突入時には、童話のような物語が流れる。この物語には、本作のテーマソングも歌うyaeさんによるナレーションが入っているのだ。



発売直前総力特集

人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズがゲームキューブに初お目見え。ゲームキューブとGBアドバンスのコネクティビティを最大限に利用し、マルチプレイが可能となっている本作は、これまでのシリーズとはまったく違った魅力を持っているのだ。

GC

タイトル	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	ジャンル	RPG
発売元	スクウェア・エニックス／任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	8月8日	メモリーカード	22ブロック
価格	6800円	備考	GBAケーブル同梱

ロムを先取り体験プレイ

ニンドリキャラバン初めての冒険を誌上リプレイ

本作の最大の魅力であるマルチプレイを、ニンドリ編集部では一足お先にプレイ。ここではこのマルチプレイの模様をリプレイでお送りするぞ。なお、マルチプレイを遊ぶには、人数分のGBアドバンスとGBAケーブルが必要となる。忘れずに準備しておこう。

用意するもの



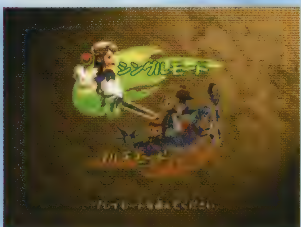
↑ソフトにはGBAケーブルが1本同梱されているので、それ以外のものを用意しよう

集結！　ニンドリキャラバン

今回のリプレイに登場のニンドリキャラバンのメンバーは、スク・エニ担当の高島、岡ちゃんねるの2人にハシモとカズヤの2人を加えた4人。ハシモとカズヤの2人は今回が『FFCC』初プレイとなるが、そこは経験者の2人がフォローする予定。なお、各メンバーの選んだ種族は、セルキー（高島）、ユーク（岡ちゃんねる）、クラヴァット（ハシモ）、リルティ（カズヤ）とうまくばらけたので、各種族の特性を活かせば、バランス良く戦うことができるハズ…と、いうことで意気揚揚と冒険はスタートしたのだった。



↑キャラメイク中。マルチプレイではGBAで設定を行う



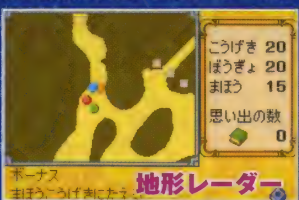
↑みんなでプレイするときはマルチモードを選んでスタートするのだ



↑キャラバンの移動ができるのは1プレイヤーのみ

GBAの画面がさまざまなレーダーになる

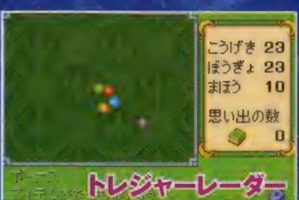
マルチモードでGCとGBアドバンスを連動させているときは、GBアドバンスの画面にさまざまな機能をもつ4種類のレーダーのうちのどれかが表示される。このレーダーにはTVに映っている画面からはわからないことなども表示されるので、GBアドバンス画面の情報を互いのプレイヤーが教えあうことで有利に冒険を進めることができるのだ。



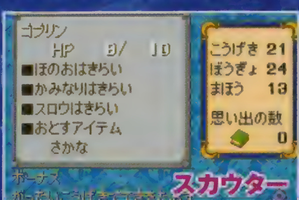
↑周囲の地形が表示されるレーダー。TV画面よりも広範囲の地形が表示される



↑×印で周囲にいるモンスターのおおよその位置を知ることができるレーダー



↑周囲にある宝箱の位置を◆で表示するレーダー。効果範囲はTV画面よりも広範囲だ



↑直前に攻撃したモンスターのデータを表示する。HPや弱点などを知ることができる

最初のダンジョン リバーベル街道に挑戦！

小手調べとして最初のダンジョンであるリバーベル街道に挑戦することにしたニンドリキャラバン。さすがに最初のダンジョンだけあって敵も弱く、今回が初プレイの2人がGBAとTVでの操作の切り替えにとまどう程度のつまずきはあったものの、誰ともなく「4人だとラクだなあ」との声も出るほどに順調にゲームは進む。しかし、初プレイの2人も操作に慣れ、もうすぐボス戦というところで魔法が得意なユークが、魔法を使えるようになる魔石を取っておらず、魔法を使えないことが発覚。魔石を探しに後戻りするハメに…。その後、なんとかケアルとブリザドの魔石のゲットに成功し、ボス戦へと進んでいくのだった。



↑魔石の色で使える魔法の種類がわかる。赤い魔石はファイアが使えるぞ





↑クラヴァットが持つ石版を台座に置くとゲートが開く

雫を守るジャイアントクラブを倒せ！

魔石を取りに戻るなどの単純なポカをやりつつも、無事に全員そろってボスの下へと進むことができたニンドリキャラバン。ここでは、巨大なハサミを持つジャイアントクラブと戦うことになるが、ここまで順調に進めたため、気が大きくなっている4人は全員での攻撃を選択。何も考えずに攻めていき、適当にケアルで回復するいう、いきあたりばったりな戦法を繰り広げ大ピンチに。そこで、やっと目が覚めた4人は回復役と攻撃役を分担。岡ちゃんねるとカズヤがマジック・パイルを決めるなどの見せ場を作りつつ勝利を収め、ミルラの雫をゲット。次のダンジョンへと向かうのだった。



↑ターゲットリングを敵に合わせ、同時に魔法を発動すると



↑サンダーとブリザドの2つの魔法によるマジック・パイル「グラビデ」が発生！　マルチプレイでは協力しあうことが重要だぞ



↑ボスとの戦いでは、役割分担が必要となる。種族ごとの特徴を活かすのが大事だ。



↑ジャイアントクラブを見事に撃破！　この後ミルラの雫を入手するのだ

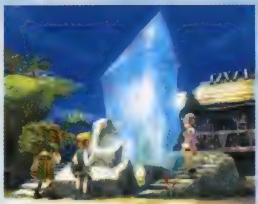
ハミタシニンドリ

自分のキャラを見失いがちなマルチプレイでは、キャラの足下に現れるリングを見るようにするとキャラを判別しやすい。各プレーヤーごとに色は異なるので自分の色を覚えておこう。

ゲームシステムをおさらい

ミルラの雫を求めて冒険するキャラバンの旅

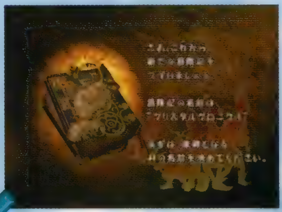
本作の目的は、世界を覆う瘴気から身を守ってくれる存在であるクリスタルに、輝きを与えてくれるミルラの雫を集めること。クリスタルケージと呼ばれる容器いっぱいに、雫をためることができたら1年が終了。その後、また新たな冒険の旅が始まるのだ。



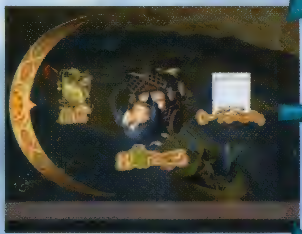
←主人公たちの故郷の村にあるクリスタル。このクリスタルを輝かせるために旅をするのだ

1 キャラクタ作成&キャラバン編成
自分だけのキャラを作って冒険開始

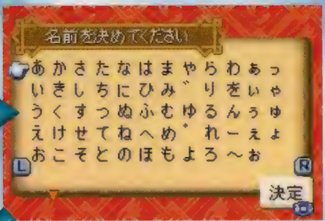
ゲームを開始すると、まずはキャラクタを作成するところから始まる。ここでは、キャラの名前や種族、性別はもちろん、キャラの外見や実家の職業なども決めることができる。お気に入りのキャラを作ったら、そのキャラをキャラバンに加えて冒険に出発だ。



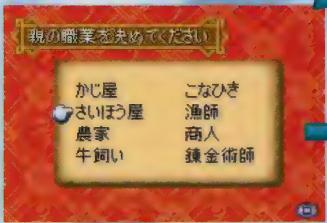
←ゲームの開始時には故郷の村の名前を決めることができる



→その後キャラメイクを開始



↑マルチプレイのときはそれぞれのプレイヤーがGBアドバンスの画面でキャラメイクを行う





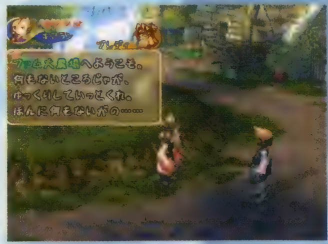
↑→キャラのデザインや実家の職業などを決定したら冒険開始。家族に見送られ旅立つのだ

2 ワールドマップの移動
さまざまなところを訪れて冒険する

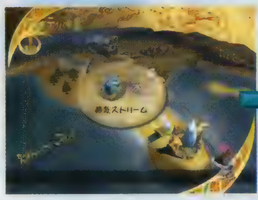
主人公たちの住む村を出発するとワールドマップ画面に変わる。ここでは馬車を移動させて、いろいろな場所に行くことができるぞ。ちなみに、世界のあちこちにある瘴気ストリームはある条件を満たすことで進めるようになる。



↑マップ上での移動は馬車を動かして行う



↑世界にはさまざまな町や村が存在している



➡瘴気ストリームの中では、瘴気が渦を巻き、キャラバンの行く手をふさぐのだ



←瘴気ストリームを通るにはダンジョンを使ってケージの属性を調整する必要がある

クリスタルケージの力で瘴気ストリームを突破し先に進む



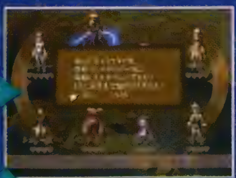
➡ケージの属性を瘴気ストリームと同じにすると、瘴気の流れをはね返し、道が開けて先へと進める。これで先のエリアに進めるのだ

データを持ちよってのプレイもできる

マルチモードでは、自分で作ったお気に入りのキャラを持ち寄ってのプレイもできる。シングルモードなどで、育てたキャラの入ったメモリーカードを持ち寄って、みんなでプレイすると冒険もラクになるぞ。



➡メモリーカード内のデータで一緒に遊ぶには、ともだちをよぶを選ぼう



←元のデータでは移動させたキャラはいなくなり、お出かけ中と表示される



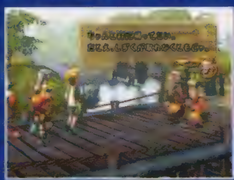
➡移動した先のデータにゲストキャラとして登場。これで一緒に遊べるぞ



←育ったキャラをゲストに呼べば、冒険をラクにすることができるかも

キャラバンの旅ははじまりの村からスタート

本作の冒険は主人公たちの住む、はじまりの村からスタート。この村は世界の端のあたりに位置してはいるが、気候や風土に恵まれ、多くの種族の民が仲良く暮らす、平和なところなのだ。



➡冒険の始まりでは村長たちがキャラバンを見送ってくれるのだ



ローラン村長
はじまりの村の村長。キャラバンのメンバー選出にも携わる

マレード
村長の奥さん。村長とは、昔同じキャラバンで冒険していた



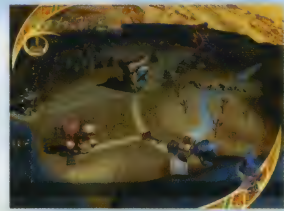


↑はじまりの村には各キャラの実家もある。家族との仲によってはアイテムももらえるぞ

ハミダシニンドリ
93号でお伝えしたキャラクタメイキングのキャラデザインの選択方法は変更が加えられ、A～Dの中から選ぶのではなく、キャラの髪形やカブトの形などで選ぶようになったのだ。

3 ダンジョンを探索
ダンジョンを進んで奥に待つボスを倒す

キャラバンを結成したら、ミルラの雫を求めてダンジョンへ出発！　ここでは、行く手をふさぐ敵モンスターを倒しながら、アイテムや魔石を入手したり、ダンジョン内のしかけを解き明かしてダンジョンの奥に潜むボスの下へと向かい、倒すのが目的だ。


←ワールドマップを移動してダンジョンへと突入しよう


↑必殺攻撃は種族ごとに異なるのだ


←魔法攻撃や必殺攻撃はボタンを押しっぱなしにして、タメることで発動させることができるぞ





↑→2人以上のキャラで同じ敵に同時に魔法を発動すれば強力な魔法攻撃ができる





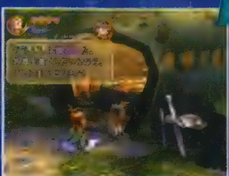
←↑とあるダンジョンに潜むリザードマンの王。手に持ったボーガンで攻撃する

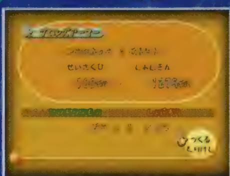
武器や防具はレシピから作成する

本作では、武器や防具などの装備品は、冒険中に手に入るレシピを町の鍛冶屋に持っていくことで作ることができる。なお、そのときは作成に必要な素材と、作成にかかる費用が必要となるぞ。


→レシピはダンジョンで入手。種族によって同じレシピでも作れる武器は違うぞ


←武器や防具の合成に必要な素材も、レシピと同様にダンジョンで入手するのだ

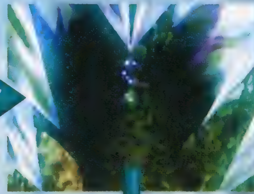

→レシピを持って鍛冶屋に行けば武器が作れる。もちろんお金も必要となるぞ


←別の鍛冶屋に行けば防具を作ることができる。武器と防具どちらにするか考えて選ぼう

4 ミルラの雫の入手とクリア後のイベント
ボスを倒してミルラの雫を手に入れる

ダンジョンの奥に潜むボスを倒したら、ミルラの雫をクリスタルケージにためることができる。ちなみに、この前には冒険中に手に入る能力アップアイテム・アーティファクトや、家族からの手紙を受け取ることができるぞ。


→これがミルラの木。ダンジョンの奥にいるボスを倒したさらに奥にあることが多い


←木の下にクリスタルケージを持っていくと、雫がこぼれてケージにたまるのだ

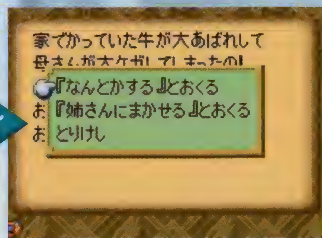
ミルラの木からこぼれる雫をクリスタルケージにためる


→クリスタルケージに雫がたまった！　これを繰り返してクリスタルケージをいっぱいにすることができたら、その年の冒険は無事に終了ということになるのだ




↑→アーティファクトで能力を上げよう


↑ボス戦後は家族からの手紙が届くのだ



↑手紙をもらったら返事を書いて出そう

5 1年の旅の終わりと新たな旅立ち
クリスタルを輝かせ新たな冒険の旅へ

いくつかのダンジョンをクリアし、ケージいっぱいに雫をためることができたら1年目の冒険は終了。村に戻り、盛大なお祭りが行われたあと、今度は2年目の冒険に出かけることになる。冒険はまだまだ続いていくのだ。


↑→1年の冒険が終了。盛大な祭りのあと村長がクリスタルに雫を還す儀式を行う



ハミダシニンドリ マジック・パイルの発動はなかなか難しい。恥ずかしがらずにプレイヤー同士で声をかけあってタイミングを合わせることが重要となるぞ。

プレイのお楽しみ&やりこみ情報

世界のあちこちにあるモーグリの巣を見つけ出そう

モーグリたちは、ダンジョンや町の中など世界のあちこちに住んでおり、彼らの住む家はモーグリの巣と呼ばれている。このモーグリの巣を初めて訪れるとモーグリからスタンプカードがもらえ、カードにスタンプを集めていくと、ごほうびがもらえるようだ。



←モーグリの巣は町の中などの思いもよらない場所にあるのだ



➡モーグリの巣の中。彼らの暮らしは、かなり文化的なようだ



←巣を訪ねて、モーグリと話すとスタンプを押してくれるのだ





↖↑巣を訪れたのが初めての場合はまずスタンプカードをくれる。これにスタンプを集めていこう



スタンプを全部集めるとイイコトが起きる!

←スタンプカードにスタンプが押された。これを繰り返してスタンプを集めると、ミニゲームが遊べるなどのうれしい特典があるようだ

冒険の手ほどきをしてくれるモーグリも登場!

冒険を始めて、故郷の村を出ると1体のモーグリが登場。スティルツキンと名乗る彼は冒険のやり方や、戦闘でのコツなどさまざまな旅の極意を教えてくれる。初めて冒険に出るときは、ぜひ話を聞いておこう。

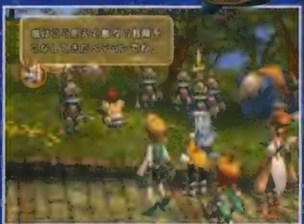


スティルツキン

さすらいの冒険好きモーグリ。さまざまな知識をもつ頼れる存在。実は「FF9」にも登場していた



←冒険を始めるとほかのキャラバンが彼を紹介してくれる





↑若輩者ばかりのパーティにも世話を焼いてくれるスティルツキン。いろいろ教わろう

モグの体の色のペイントもできる

シングルモードでモグの巣を訪れると、パートナーであるモグの体の色を自由にペイントすることができる。3色のスプレーを使って、好みにモグの色を変えたり、はさみを使って毛を整えることが可能だ。なお、このペインティングはモグの体の色を変えるほかに、秘密の効果もあるようだぞ。

モグ



シングルモードに登場するお助けモーグリ。ツライ旅を助けてくれる欠かせない仲間だ

シングルモードでサポートしてくれる仲間

シングルモードをプレイする場合にのみ、主人公のパートナーになってくれるモグ。彼はケージを持ったり、こちらの攻撃に合わせて魔法を使ってくれたりするぞ。



↑ケージを持ってついてきてくれるのだ



↑魔法でサポートしてくれることも



➡シングルモードでのみモーグリの巣でボディペイントできる



➡スプレーで色を塗る。スポンジを使えば色を消すこともできるぞ



カッコよくペイントしよう!

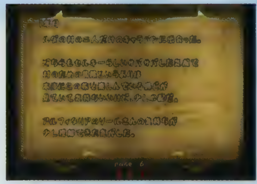
➡ペイントが決まったら再び戦闘へ。モグの機嫌は戦闘にも影響するようだ

『FF9』のときは、行く先々に登場しおトクな値段でアイテムを売ってくれたスティルツキン。果たして本作でもさまざまな場所に登場するのだろうか?

新キャラクタも多数登場

冒険の途中で出会うさまざまなキャラバン

世界には故郷の村以外にも、たくさんの町や、人が住んでいる場所があり、それらの町も当然ミルラの雫を求めるキャラバンを送り出している。ここでは、世界のどこかで出会うことができるほかのキャラバンを紹介しよう。



←彼らとの出会いなどは日記に記されるので、いつでも確認することができるぞ

ルダの村　セルキーキャラバン

盗賊の村ルダから派遣されたセルキー族のダ・イース（男）とハナ・コール（女）の2人組のキャラバン。メンバーが2人なため、機動性は高いが、2人とも気分屋なため雫集めは遅めなのだ。



←雫集めの使命の重さを感じさせない、軽いノリの2人組だ

アルフィタリア城　リルティキャラバン



→全身を鎧を着込んでガチガチに固めているのが特徴だ

アルフィタリア城より派遣されたリルティ族の貴族ソール・ラクトを始めとする5人組のキャラバン。スケジュール通りに物事を進め、期日通りに町へ帰ることを信条としている。

マール峠　リルティキャラバン

マール峠より派遣されたリルティ族のロルフ=ウッドら3人で構成されたキャラバン。メンバー全員が鍛冶屋のため鍛冶素材に目がない。アルフィタリア城のキャラバンとは仲が悪いようだ。



←カワイイが、リルティらしい荒っぽい性格の持ち主なのだ

シェラの里　ユークキャラバン

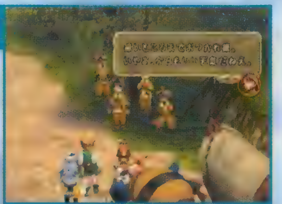


→世界を覆う瘴気にまつわる、さまざまな話をしてくれるのだ

魔法の村シェラから派遣されたユーク族のアミダッティら4人で構成されたキャラバン。変わり者ぞろいだが、高い柔軟性と探究心を持ち、誰もが思いもつかないような答えを導き出す。

ファム大農場　クラヴァットキャラバン

ファム大農場より派遣されたクラヴァット族4人で構成されたキャラバン。農耕のさかんな村であるファム大農場の生まれらしく、のんびりとしたムードをもつキャラバンだ。



←のんびりムードのキャラバン。アイテムの売り買いもできる

ファム大農場で開催される牛レース

冒険の途中で訪れることができるファム大農場では、牛レースを楽しむことができる。ちなみに、この牛レースにはお金を賭けることができるので、うまく予想が当たれば大金を手に入れることもできるのだ。



←8頭の牛の中から1着を取りそうな牛を選ぶ。当たればお金が手に入るぞ



←予想が終わったら牛レースがスタート！　選んだ牛は1着を取れるか!?

キャラバンの積荷を狙う盗賊も登場

ワールドマップ上ではミルラの雫を求めるキャラバン以外に、盗賊団と出会うことも。今回紹介するしましま盗賊団と呼ばれる、2人のセルキー族と1匹のモーグリで構成された盗賊団は、主人公たちのアイテムを狙ってさまざまな場所で登場。人知れず馬車をあさったり、キャラバンの行く手をふさいだりしてアイテムを盗んでいく。できることなら出会いたくない相手だ。

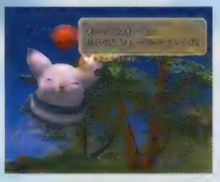
しましま盗賊団



アルテミシオン
なぜか盗賊団と行動するモーグリ。スティルツキンと同様に『FF9』にも登場していたのだ

バル・ダット
しましま盗賊団のリーダー。セルキーの中のセルキーをめざしているようだ

メ・ガジ
しましま盗賊団の団員。歳はとっているが、熱いハートを持っているのだ









←しましま盗賊団の盗みの手口を紹介。後ろから忍び寄り、すばやく馬車に乗り込んでアイテムを盗み去っていくのだ

←待ち伏せを行うしましま盗賊団。強行突破で抵抗を試みるもアイテムを盗まれてしまう。多彩な方法で盗みを行うようだ

ハミダシニンドリ

『FF9』に登場したアルテミシオンの性格は、本作とはまったく違うなよなよとした性格だった。『FF9』をプレイした人は本作の彼と比べてみても面白いかも。



←今回のインタビューは、新社屋への引越し前日。最後の記念に、慣れ親しんだ目黒雅叙園の緑をバックに

SPECIAL INTERVIEW

キャラバンの数だけドラマが生まれる
声の届くファイナルファンタジー開発秘話



『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』プロデューサー

SQUARE ENIX 河津 秋敏さん

PROFILE 河津 秋敏さん

スクウェア・エニックス 執行役員 開発担当
ゲームデザイナーズスタジオ代表

62年生まれ。熊本県出身。87年にスクウェア入社、ファミコンソフト『ハイウェイスター』の開発を初仕事に、『FF』第1作、『FFⅡ』のゲームデザインを担当。そしてGBで『魔界塔士Sa・Ga』を生み出す。『ロマンシング・サガ』シリーズの生みの親としても知られ、最近ではPS2で『アンリミテッド：サガ』など、数々の意欲作を世に出し続けている。



とにかくビックリした「つぶよりCM」から早や1年。SFC版の『FFVI』以来、じつに9年ぶりに任天堂据え置きハードに、『ファイナルファンタジー』が帰ってきた！　まったく新しいスタイルに発売前から注目が集まるなか、ニンドリ編集部ではついにその仕掛け人、河津秋敏さんへの単独インタビューに成功！　『FFCC』のこと、そして『FF』シリーズのことをじっくり聞いちゃいました。

――　去年の夏のつぶよりCMでの映像発表は、本当に衝撃的でした。雑誌を作り終わって自宅に帰って、いきなりあのCMを見てビックリでした！。

河津　ああ、そうでしたね（笑）。

――　2年前の今頃は、スクウェアがGCに参入するということはありえなかったわけで。それを一体どうやって覆したんだろうと、ずっと聞きたかったんですよ～。

河津　はは（笑）。以前からGBAでやりたいという話は社内にずっとあったんですけど、なかなかそれは実現しなかったんですね。でもその話の流れの中で、それならGBAとGCで連動するスタイルで何かできないか、という話を任天堂の山内前社長から頂いたんです。

――　「ファンドQ」ですよね。山内さんがGBAと連動するタイトルを開発する会社に出資する、という。

河津　ええ。で、検討を重ねて試作したものを、山内前社長と、当時のスクウェアにぶつけてみた、という。

――　なるほど。でも、そんなに簡単には行かなかったんですよね？

河津　まあ、いろいろとしゃべれないような話もあるんですけど（笑）。

――　本当はそのあたりを聞きたいなぁ（笑）。やっぱり京都に通いつめたとか？

河津　うーん、そうですね。もちろん何度か伺いしましたよ。





↑去年の夏放映されたCMでいきなりその姿を現した『FFCC』。夢のような発表から1年、ついに遊べる日がやってきた。いよいよです！

これまでにない『FF』4人同時プレイ初体験

――　『クリスタルクロニクル』というタイトルの由来を教えてください。

河津　クリスタルを中心に、旅を複数年に渡ってするということで、そのままストレートに･･･。

――　クリスタルはこれまでシリーズにずっと出てきましたけど、タイトルに出てきたのはこれが初めてですよね。

河津　イメージ的にすぐにわかってほしかったんでね。もちろんほかにもタイトル案はあったんですけれど、最終的にこれに落ち着いたんです。

――　『FFCC』はアクションRPGの要素が強いですけど、開発当初とは少し違ったものになったようですね。

河津　そうですね。僕が最初に大枠を企画したときは、もうちょっとコマンドっぽい、いわゆるスクウェアスタイルのRPGを多人数でやるみたいなイメージが強かったんですけど。

――　それが作っていく中で変わっていった？

河津　ええ。現場のディレクターとかプログラマーの意見として、リアルタイムで遊べたほうがさらに面白いし、特徴を引き出せるんじゃないかという方向性で、今の形になったんです。

――　ちなみに最初から『ファイナルファンタジー』（以下FF）シリーズとして作られていたんですか？

河津　『FF』という設定、道具立てを使うことで、ユーザーが親しみやすいものにしようというのが、最初の構想からありました。

――　『FF』という名前でも、シリーズの中では異色の、独自性が強い内容になっていますよね。

河津　今、PSやPS2でやっている

FFひとことコラム

『FF』第1作は87年12月18日にファミコンで登場。当時ブレイク直前だった『ドラクエ』を超えるべく、映画的演出、サイドビューの戦闘、ジョブの概念、など画期的なアイデアがふんだんに盛り込まれ、のちのRPGブームの先駆けとなったのだ。なおソフトは当然現在入手困難だけど、ワンダースワンに移植されている。興味のある方はそちらをどうぞ。

『FF7』以降の流れとはまた違う形で展開できないかっていう意識が作り手のほうであったんですよ。

―― なるほど。実際に遊んでみたんですけれど、叙情的な感じが強くて、少し大人っぽい雰囲気もします。実際にはどのくらいの年齢層を意識されてるんですか？

河津　うーん。あまりそういう意識は特になかったですね。たとえば中学生くらいなら友だちとパーっと集まったり、家でお父さんと子供、それから兄弟同士なんかで、とにかく複数で騒ぎながらやる感じを想定してはいますけれど。

―― GCの市場をイメージしながら？

河津　そうですね。でもやっぱり、毎回4人集まってやるのはなかなか難しいかなぁとも思ってて、2人というのを基本の単位でできるようにしたつもりです。

―― たしかに、編集部でも2人が多いかも（笑）。

河津　2人なら兄弟や親子、それにご夫婦とか（笑）、そういうペアでやってもらえるんじゃないかなって。これまで食わず嫌いだった人に、うまい人が教えてあげながら遊んでほしいっていう狙いのほうが強かったですね。

―― これまでゲームシステムを何度も誌面で紹介してきたんですけど、実際にマルチプレイをすると、写真解説ではわからなかった、新しいおもしろさが見えてくるんですよね。

河津　もともとマルチプレイゲームっていうのは、ほぼ確実に楽しいんです。特に日本人の場合は仲良し同士しか集まってやらないですから、面白いに決まってるんですけど（笑）。『FFCC』の場合は、「競争」よりも「協力・連携」を強く取り入れて、マルチプレイゲームの括りの中でも今までにない要素を盛り込んだつもりなんです。



↑魔法を同時にかけ、その威力を倍増させる「マジックパイル」。仲間と協力して戦うことで新しい楽しさが生まれる

多少ひっかかっても会話させることが大事

―― 開発で一番気をつけたことってなんでしょう？

河津　おそらく僕のプロデューサーとしての立場と、現場のスタッフで違っているとは思うんですけど、現場のスタッフの場合は、遊び心地というか、テンポをすごく気にしていたと思います。僕の場合は、多人数プレイするときのコミュニケーションがどの程度発生しているか、ですね。みんなが黙々とやってるんじゃ、あまりマルチの意味はないでしょう？

―― おもしろくなさそうですよね。

河津　そうなるよりも、多少引っかかってもいいから実際に会話したりだとか、そういうことが起きて欲しくて。それに、トラブった方がある意味ゲームとして成立するんじゃないか、って思ったんです。あんまりすんなり行かれちゃうと、逆に意味がないだろう、って。

―― なるほど。そういった部分はかなり試行錯誤しながら？

河津　そうですね。一度発売時期を動かしてますけど、それは検討してやっぱり、もっと思い切って作らないとこれはイカン、ということになって。やっぱり実際にやってみないとわからないことってあるので、ある程度動く段階で、大幅に作り直したり。

―― 具体的にはどのへんに手を加えたんですか？

河津　ある過程では、非常にアクションっぽくできあがってたんですね。ところが、ゲームの方はアクションでも、GBA部分はコマンド性が強いシステムになってて。GBAの画面を見てるとテレビから目線が離れて、自分がどこにいるかわからなくなるっていう、致命的な問題があって。

―― アクションだとそれはキツいですね～。

河津　やっぱり基本的にテレビ画面を見て連続してプレイできるようにしないと、ゲームとして成り立たないだろうっていう判断をして。それで操作系も、完全にアクションRPG寄りに変えちゃおう、ってことで思い切ってやりましたから。



―― いまの形では、GBAの画面は基本的にサポート情報に割り当てられてますね。

河津　現実的なレベルに、大きく作り直したんです。

―― 1人プレイなら、ポーズで止めればいいんですけどね…。

河津　そう。多人数のときにポーズをさせるわけにはイカンだろうって。いろんなジレンマが発生して、そこが非常に難しかった。

―― 最大の悩みどころだったわけですね。

河津　いっそ完全に、『FF』のアクティブタイムバトルのウェイトモードみたいな形で処理しちゃうという案もあったんですけど、そうするとコマンド入力する間、他の3人はボーっと待ってないといけないんで、それはちょっとゲームとしてはいかがなものかと。このゲームのテンポからいったら違うよね、っていう話で、いかにゲームを止めずに全員で遊ばせるかっていうのが大変でしたね。

人間関係でゲームの難易度が左右される!?

―― 技術的な話なんですけど、リアルタイムでGBAと連動して遊ばせるというのは、かなり難しいことなんじゃないですか？

河津　GBAに送れる情報量がある程度限られてるんですけど、目一杯使ってますね。もうちょっと練りこめれば、もっと効率良くやれるとは思うんですけれども。

―― 経験値という概念がないのも特徴的ですね。

河津　その辺は、マルチプレイのときにあまりにもレベル差があるとパーティを組みづらくなるので、あえてあまり成長要素を入れないようにしようという狙いがあって。それでもアーティファクトが入ってきて、それなりに成長はしますけれどね。

―― すごくやりこんでいる人と、初めての人が組み合わないという事態を避けるため？

河津　そうです。誰とでもすぐに遊べるように。最初は、やり込んでいる人間はそれだけ上手になってるから、それで十分じゃないかって割り切ってたんですけど、それだとさすがに継続プレイ

FFひとことコラム

『FFⅦ』以降、PSに『FF』が移行した理由は、ゲームに対する考え方の相違から生まれたもの。ハリウッド映画的な大作を作るため容量に解決を見い出すスクウェアは、カートリッジを採用したN64の思想に共鳴できず、『FFⅦ』を含むすべてのソフトをPS向けにシフト。結果、任天堂とは断交状態となり、今回の復縁までに8年の歳月を費やしたのだ。

FFひとことコラム

数字付きFF（？）の次回作『FFⅫ』は、PS2向けとして『FFT-A』を手掛けた松野泰己さんがプロデュースとシナリオを担当。クエスト時代に名作『タクティクスオウガ』を生み出し、旧スクウェア時代には意欲作『ベイグランドストーリー』で極めて高い評価を得ているだけに、数字付きとはいえ、かなり斬新な形での登場が予想される。

がシンドイというのがあって、ある程度でのみ成長するようになりましたね。

―― マルチプレイで遊ぶ場合、こういう風に遊んだらいいよ、っていう提案はありますか？

河津　オススメとかはその人のプレイスタイルによるんですけれども、肉弾戦ではやっぱりリルティが強いですね。

―― 1人で使いやすいですからね。

河津　武器攻撃が強いし、技も多くて。あまりマイナス要素がないですから。

―― かと言って、みんなリルティだとつまんないですし…。

河津　それに、自分がどれかわからなくなりそうですね。

―― そういえば、いつもケージを持つ役の人って決まってきませんか？（笑）

河津　まあ、ある程度ローテーションしながら、仲良くやってほしいですけれど（笑）。もちろんパーティの主力の、攻撃力の高い人を先頭に立てたりしながら。

―― ローテーションと言えば、GBAのマップ情報は人ごとに表示の内訳が違って、それがゲーム中ステージに入るたびに入れ変わりますよね。

河津　あれはやっぱり、役割を固定しちゃうと面白くないんでね。情報自体、その人が発信して初めて意味が出てくるわけですけど、マルチプレイするときの顔ぶれによっては、ゲームの印象が全然違ってくるはずなんです。

―― 違いますね〜。コミュニケーション能力が問われるというか（笑）。

河津　とにかく、「誰かが教えなきゃ伝わらない」っていうのが基本。それによって、必然的にコミュニケーションが発生するという、そういう要素を作り手としては提示したつもりなんですね。



↑GBAで表示されるレーダーは、プレイヤーごとにその役割が違い、しかも固定じゃなくてどんどんローテーションで変わる。仲間同士いかにその情報を共有しあえるかが、攻略のカギ

―― ゲームとしての難易度はどのくらい意識されました？

河津　うーん、僕が作ったものは難しくなりがちなんで、それだけは気をつけて（笑）、という注文はしてはあったんですけど。ボスによってはソロプレイだと難しいボスもあるし、逆にソロの方が簡単だって場合もあったりとか…。人数が多ければ単純にラクになるって風にはなってませんね。

―― そうだったんですか。

河津　あと意識したのは、アクションのとっつき部分ですね。初心者にとってはゲームの難易度以前に重要ですよ。

―― ああ、それはありますね。

河津　ある程度は慣れないと。特に、ボス戦なんかは必要な動きというのがありますから。あとはHPが減ってきたら、どうしなきゃいけないとか。最初のうちってたぶん、自分がやられそうになっても助けてくれって言えないと思うんですよね、なかなか。

―― そうですね。気がつかないうちに死んじゃってることもありますけど（笑）。

河津　ええ。そういう遊び方の慣れっていうんですかね。

―― 確かに、遊び続けるとパーティの呼吸がだんだん合ってくるのがわかります。

河津　それに、微妙な人間関係がその辺にも現れてきたりとか…。まぁ、あんまり仲が悪くならないような遊び方で楽しんでほしいとは思ってるんですが（笑）。

ファンが求める『FF』、作り手のやりたい『FF』

―― 新しい試みの詰まった『FFCC』ですけど、それだけにこれまでのファンはちょっととまどうかもしれませんね。

河津　「こんなの『FF』じゃないよ」とかいきなり切って捨てずに、とりあえず触ってみてほしいですね。1人でやり込むのもRPGの一つの道ですけど、そうじゃない新しいおもしろさを体験してもらえると思うんです。みんなでゲームで遊ぼう、ってとき、その道具としてパーティゲーム的なものではなくて、『FF』ならではのRPG的なテイストという部分で、今までにないものだと思いますので。



―― 去年の「ニンテンドーブック2002・秋」の付録DVDで河津さんは、『FF』とは？　という問いに「制作者が冒険し続けること」って答えていましたよね。

河津　新しいことを最大限にやるっていうことが、開発者ひとりひとりが共通して持っているイメージだと思います。もちろんそれでみんな、作るときに「これでいいのかな？」とか悩みながら作っていくわけですけれど。

―― 明確な定義はない？

河津　やっぱり決めつけちゃうと、いつか極まった時点で終わっちゃうと思うんです。そういう意味じゃ、やっぱこれだけ続いてると言うのは、わりと拡散気味に広がっているからかもしれません（笑）。

―― たしかに派生してますよね、いろんな可能性に。

河津　もう一度絞るべき時期というのが、いつか来るとは思いますけれどね。

―― 『FFCC』は、シリーズではどんな位置付けはどんなものになるんでしょう？

河津　PSで出た『FFⅦ』以降のラインとは大きく違っています。どちらかと言えば以前の、まあSFC時代のタイトルのほうが近いかもしれない。そこに、こうアクションRPGっぽい要素が入り込んで出来ている感じではあると思います。

―― ある意味『FF』の初期のテイストに戻ってる、という考え方も？

河津　そうですね。まず最初に複数で遊ぼうというシステムありきで入ってますから、最近の「こういう世界観でこういう主人公がいて…」っていう風に入っていくものとはちょっと違いますね。

―― 河津さんは最初の『FF』第1作にも関わっていますよね。

河津　ええ。おもにバトルまわりをやってました。

―― 『FF』シリーズのファンたちが、『FF』に期待していることって何だと思います？

河津　うーん…。圧倒的なボリューム



感だとかそういう部分が非常に期待されてますよね、今の『FF』って。ゲームに限らず、他に同じようなエンターテインメントって存在しないじゃないですか。

―― 豪華さとか、奥深さとか…？

河津 そうですね。本当に、この世に同じ娯楽は2つとないので、それをみなさんが期待しているんだろうな、って。そういう意味じゃ、『FFCC』はまったく違うものなんですけれど。

―― 今回はあえてそういう路線じゃない？

河津 作り手としては、大袈裟なエンターテインメントが『FF』なんだ、という定義にされてしまうと、別に作ってても楽しくないんでね。また違った定義をしたいとは、作っている本人たちも思っていることですから。まあ、僕はわりとフリーというか、自由な立場で作れますんで…。とくに今回は「数字」もついてませんし（笑）。

―― こんな『FF』もあるんだ！ っていう？

河津 既存の『FF』のイメージから離れて、こういうスタイルのゲームもあるんじゃないか、って。みんながワイワイと何か楽しそうだな～って見てみると、そこに『FF』がある…みたいな、そういう存在になれないかと思っているんです。

―― なるほど。そういう意味では逆に『聖剣伝説』が初めは『FF外伝』だったように、『FFCC』が今後新たに派生していく可能性もありますよね。

河津 まあそれは、今後のことなんでわかりませんけれども（笑）。

―― 手ごたえとしてはどうですか？

河津 作りとしては、完全に満足してるかといったら、やっぱり足りてない部分もあって。時間だったり容量だったりいろんな部分で、もうちょっとやりたかった、ってところはありますよ。

―― ゲームデザイナーズスタジオとしては、このあとの予定は？

河津 ゲームデザイナーズスタジオ自体は、今後どういう風に使って、物作りしていくかっていうようなところからもう一度練り直していかなきゃならないと思っているんです。スクウェア・エニックスでやるのとはまた違ったことがやれると面白いな、とは思ってるんですけど。

―― スクウェア・エニックスではできないことがある？

河津 というより、違うことをしなきゃね。違うことをしないんであればスクウェア・エニックスでやれば良いだけの話なんで。違うからこそ出来るっていうような、そういうことがこう上手くやれれば、とは思っています。



↑『FFCC』を起動したときに見られる、ゲームデザイナーズスタジオのロゴ。またキューブで見れるといいな～

―― 河津さんとしては、代表作として『Sa・ga』シリーズがありますけれども、GBAでリメイクの可能性はありませんか？

河津 うーん、まあ、出来ればやりたいってのもありますし、とは言え自分の時間は有限なんで、同じ時間を使うんだったら新作を作った方が良いかなとか、携帯型じゃない方のハードで作った方がいいかなとか、まあ、いろんなことは考えるんですけど…。手が何本もあるわけじゃないんで（笑）。

―― では、質問を変えて、任天堂ハードでは今後どうでしょう？

河津 それは、とにかく『FFCC』の結果を見てから、ですね。我々もそうですけど、任天堂さんもそう見ているんじゃないかな。結果を見た上で、次のステップへ進めればいいなと思っています。

河津さんと一問一答



スクウェアに入ったきっかけ

河津 いや、もうたまたまです（笑）。アルバイト雑誌を見て、見つけたっていう…。それだけですね。

―― ゲームには興味があったんですか？

河津 ゲームは好きでしたよ、もちろん。

―― 当時のスクウェアはどんな雰囲気だったんですか？

河津 まあわりとフリーな、あんまり経営者側がゲームの中身には口を出してこないという、雰囲気があって。そういう意味では非常にやりやすかったですけどね。好き勝手やってたような気がします（笑）。

―― 河津さんはその後GBで『魔界塔士サガ』を生み出されたわけですけれど、そのときも結構自由に企画を立ち上げて？

河津 そうですね。GBで最初にやるときは、これは当時のスクウェア宮本社長から「任天堂から携帯ゲーム機が出るから、なんか作ってくれ」って言われて。で、アイデアを出して、『聖剣』の石井浩一や『FFIX』のディレクターの伊藤裕之、『半熟英雄』の時田貴司と4人で、ああでもないこうでもないと、ばかばかしい話をしながら作っていったんですよ。

1ヶ月お休みが取れたら

河津 家がちょうど引越ししたばかりなので、その片付けをしたいです（笑）。まずそれが最優先で、あとは…2週間くらい仕事が出来ていいかも（笑）

―― そんな答えは初めてですよ（笑）

河津 会社にいるといろんな用件が入ってくるので、自分のペースで仕事が出来るのが理想ですね。ホントは1週間くらい外に出かけて、誰にも話し掛けられないで仕事をしたいくらい（笑）。

―― では今一番やりたいことはなんですか？

河津 うーん。やっぱりゲームが作りたいですけどね。とにかく時間がないと、なかなか思うように作れないんで。

子供時代はどんな子？

河津 普通だと思いますよ。釣りとか…、田んぼでおたまじゃくし取ったりとかもしましたし。そうそう、ウチの田舎にはザリガニがいなくてくやしかった（笑）。

―― ご出身は熊本ですよね。ザリガニ、いないですか？

河津 いないんですよ、これが。水系が違ってて、一山越えた向こう側にはいるんですけどね。だから、ザリガニ釣りしてるやつらが羨しかったなあ。

会社で誇りに思うこと

―― 合併してスクウェア・エニックスになったばかりですが（笑）、スクウェア時代を通じての質問です。

河津 うーん、別にコレといって…（笑）。みんな良いものを、自分のこだわりがあって作ってるところかな。仕事を強制される会社じゃないんで、自分たちの仕事にプライドを持ってるんですね。やりたいことや甘えに流されずに、みんな頑張っていると思います。

宮本茂さんと交友は？

河津 今回の『FFCC』も何回か見ていただいて、もっとこうした方がいいんじゃない？ とかアドバイスを頂きました。そういう話の中で、ああ、こういう考え方をする方なんだなとか感じたり、参考になりましたね。

読者へのメッセージ

河津 ひさしぶりに任天堂さんのハードだったので、今のユーザーにどんな風に受け入れられるかわからないんですけど、ぜひ楽しんでもらえたらと思ってます。

―― 『FF』を知らない読者もいますから、そういう人に知ってもらうにもいい機会ですよね。ぜひ今後とも…！

河津 ですね。今後もやりたいとは考えているんですけど…。

―― 『FFCC』次第、ですね（笑）。

河津 そうですね、よろしくお願いします！

FF ひとことコラム

ファンの間では、数字の付く『FF』は、奇数のときはシステム重視、偶数のときはストーリー重視、という定説があるとか。実際には、開発サイドでそれに沿って作っているわけではないのだろうけど、確かに偶数の『FF』ほどキャラに付くファンの数が際立って多い印象もあったりして、偶然とはいえ興味深い話なのだ。

ハミダシニンドリ
『AX』と『GX』では、ドリフトターンやサイドアタックなどの操作方法がかなり異なる。初めて『AX』をやるときなどは操作方法を確認しておこう。

サファイアカップ全5コース&ストーリーモード前半4話をポイント攻略

F-ZERO® GX
エフゼロジーエックス

GC	
タイトル	F-ZERO GX
発売元	任天堂
発売日	7月25日(発売中)
価格	5800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1~4人用
メモリーカード	22ブロック以上

最速パイロット養成ガイド

前回に引き続いてのコース&ストーリー紹介に加え、アーケード版『AX』との連動の全てや秘密の超テクニック解説など、盛りだくさんの内容でお届けするぞ!

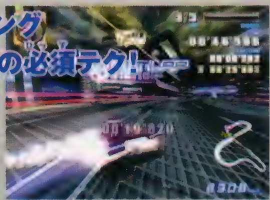
スクープ 4000キロ以上の加速が可能な「合力走法」が『AX』で発覚!

全国のゲームセンターで稼動中の『F-ZERO AX』で、驚くべきテクニックが発見された。その名も「合力走法」。通常の走り方では、どんなにブーストやダッシュプレートを駆使しても、最高速度2000キロを越えるくらいが限界。しかし、この合力走法を使うことで、その2倍にもなる4000キロ以上の速度が出せるらしいのだ! 実際に『AX』で合力走法を使っているところを見てみると、その効果は想像以上にすさまじいものだった。常にドリフト状態しながら走っているのだが、減速するどころかもの凄いスピードで加速し続けているのが判る。まさに驚異のテクニックといえる合力走法だが、使いこなすのはかなり難しく、上級者向けの走法といえるだろう。



↑合力走法をさっそく「GX」で試してみたところ、『AX』ほどの驚異的な加速とは言えないものの、かなりのスピードアップができることを確認したぞ!

ランキング上位者の必須テク!


➡合力走法の詳しいやり方については次号でお届けするぞ

初心者はドリフト&スライドをマスターしよう

合力走法は上級者のみが使え、リスクの大きいテクニックでもある。確実な上達を目指すならスライドターン、ドリフトターンを臨機応変に使えることとのほうが重要といえるだろう。

スライドターンは曲がる際にスピードが落ちる特徴があり、最高速重視のセッティングにして高速コーナーを曲がるのに便利。ドリフトターンはスピードを維持しながら曲がれるので、加速重視のセッティングが向いている。コーナーに合わせて使いわけよう。



ドリフトターン グリップ重視で1発勝負

スピードが落ちないので、角度のきついカーブ以外でも活用したい。グリップの効くマシンを使用し、コーナーの入り口で、ドンドン仕掛けよう。



スライドターン マシンの体制を調整

安定したカーブが望め、ドリフトターンを失敗したときの機体安定にも使える。しかしスピードが落ちてしまうので、乱発は避けたいところ。

数量限定の「特製F-ZEROライセンスカード」



『F-ZERO GX』に同梱されている特製のライセンスカードを、アーケードの『AX』に挿入して使用すると、スペシャルマシン「バハムート」が使用できるようになる。このときメモリーカードを『AX』に差していると、スペシャルマシンのパーツがダウンロードされ、『GX』で使用できるのだ。この特製ライセンスカードの入った同梱版は数量限定なので欲しい人はお早めに。


↑➡これが同梱されている「特製ライセンスカード」。『AX』でよい成績を納めるとこのカードに書き込まれランクなどが上がっていく。左のマシンはこのカードに収録されたスペシャルマシンなのだ

スペシャルパーツもダウンロード

サファイアカップ コース攻略

初心者をはばむ最初の壁となるテクニカルコースが満載

今回は中級者向けの「サファイアカップ」のコースを紹介。ルビーカップと比べるとコースアウトの危険性が高いコースが多く、ドリフトターンやスライドターンなどの基本テクニックを使いこなせないと上位入賞は難しい。特に最終コース「シリアルギャップ」など、コース脇のガードビームが少ないところなどは初心者にとっての壁。何度も走ってコースの形を覚えよう。



↑最初の「ドリフトハイウェイ」は、直角に近いカーブが続くコース。スティック操作だけでは曲がりきれないカーブも多いのだ

基礎テクがなければコースアウト必至!





←↑スペアマシンの数によっては、上位入賞よりも完走することを目標にしたほうがいいかも?

BIG BLUE ドリフトハイウェイ

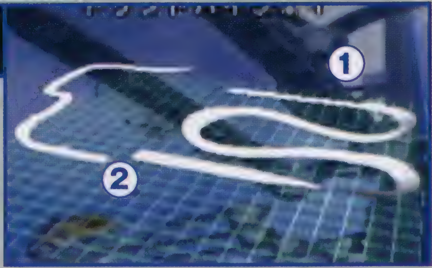
ドリフトテクニックが明暗を分ける

その名の通り、ドリフトターンを多用する急なカーブが多い。コース自体は直線が多いが、壁にぶつからずに走り続けるのはなかなか難しいぞ。



←地表のほとんどが海面という惑星が舞台

海に覆われた神秘の惑星



①ヘアピンカーブを曲がりきれ

トンネル内は見通しが悪く、いきなりカーブが目の前に現れて慌ててしまうことも。水中にうっすらと見えるコースを参考に、早めのドリフトを心がけよう。



↑海底トンネル内は天井が低いので、道幅以上にせまく感じられる。慎重なハンドルさばきが必要

見晴らしの悪い海底トンネル

②連続ダッシュで谷を渡れ

ダッシュプレートを連続で踏んでいくジャンプ地点が2つあるぞ。プレートに乗る前にブーストを使うことでさらにスピードを上げることができる。

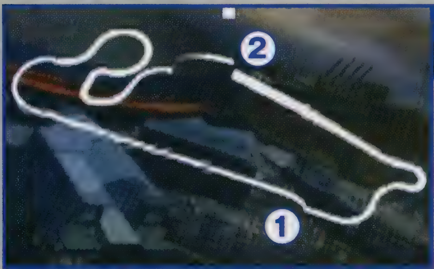


トップスピードで谷を渡れ!

←ジャンプ中にスティック上を入力することで、さらなるスピードアップが可能

PORT TOWN エアロダイブ

ジェットコースター気分が味わえる高速コース



これまでに無いほどの大ジャンプができる、スピード感あふれるコース。ダッシュプレートも多く設置されており、ブーストと組み合わせればかなりの最高速を出すことが可能だ。

細かい段差が無数に存在



←道が途切れている場所が多く、ちょっと油断するとコースを外れてしまうことも

①起伏の激しい細い通路

狭いうえにくねくねと昇り降りの激しい道が多く、前方が確認しづらいエリア。せっかくダッシュプレートに乗っても、壁にぶつかって減速してしまいやすい。細い道に入る前には体勢を立て直しておこう。



↑マシン同士のぶつかりあいになりやすい場所だ

巨万の富で作られた宇宙最大の貿易港

②飛距離が稼げるスーパーダイブ

コース名の由来にもなっている大ジャンプはとっても爽快。他のコースにはないほどの長い距離を飛ぶことができるぞ。



驚異の大ジャンプが可能

←ジャンプ前に充分な加速をしていれば、2000キロを越える速度を出すことも!

➡軽いマシンならば、空中でブーストすることでさらに飛距離を伸ばせるのだ



ハミダシニンドリ グランプリでは、1つのレース中にライバルマシンを5台リタイアさせることで、自機のスペアマシンが1台追加されるのだ。

真横に素早く移動できるサイドアタックは、攻撃のとき以外にも重宝する。うまく使いこなせば、ダッシュプレートを乗り逃がすことも少なくなるぞ。



GREEN PLANT メビウスリング
表裏一体の不思議なサーキット

バイオテクノロジーで作られた植物が生い茂る惑星に作られたコース。一見、普通のオーバルサーキットだが、コース途中で「メビウスの輪」のように路面がねじれているため、見た目よりも長い距離を走ることになる。道幅も広く、急なカーブも無いので最高速設定でガンガン走ることができる。


バイオ植物の繁る酸素工場

←走っていると、いつの間にか風景の上と下が逆転している不思議なコースだ

①起伏の多い路面に注意

コース自体は高速度を保ちながら走れる単純な構造だが、高速ででこぼこした路面を走るとコース外に飛び出してしまう危険性もある。カーブやピットエリアでは特に注意しよう。


↑重量の軽いマシンだと、ふとした弾みで跳ね上がってしまうことも多い。でこぼこ道ではハンドルを急に切らないように

②地雷はスピードアップのチャンス

コース中ほどに設置されている地雷。踏むとエネルギーが減ってしまうので普通なら避けて通るところだが、地雷を踏むと爆風でスピードアップができるのだ。ブーストの使えない1周目ならば、エネルギーの残量を考えてわざと地雷を踏むのもひとつのテクニックだ。


➡踏んだ瞬間に加速できる。エネルギーが残っていれば試してみよう

PORT TOWN ロングパイプ
巨大なパイプの中を駆け巡れ

宇宙港に設置された巨大パイプの内側を走る、かなり特殊なコース。曲がりくねったパイプの中はコースアウトの危険性こそないものの、慣れるまでは操作が難しい。不用意なステアリング操作をすると、マシンがぐるぐる回って目を回しそうになってしまう。初心者にはグリップ性能の高い機体のほうがイイかも。



港に設けられた巨大シャフト

①パイプ内は360度走行可能

パイプ内はどこでも走ることが可能だが、無駄にぐるぐる回っていてはタイムロスになるだけ。1周目は先を行くマシンに着いていくように走り、ダッシュプレートの位置などを確認しながら行こう。

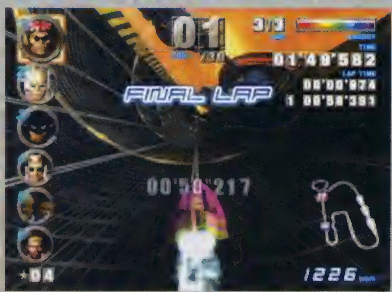
先行マシンを見失うな!


➡位置をある程度覚えておかないと、ダッシュプレートに乗るのは難しい

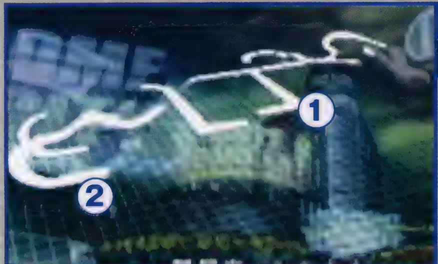
②柱との衝突に注意

コース後半には障害物の柱があちこちに立てられている。真正面からぶつかってしまうと大幅なタイムロスになるが、柱自体は細いので避けるのは難しくない。コースの少し先を見ながら走るようにしよう。


➡ちょっとかするくらいならばたいしたことないが、なるべく避けて走ろう



←くねくねしたパイプ内は、まっすぐ走るだけでも一苦労。ある程度の慣れが必要だ



MUTE CITY シリアルギャップ
コースアウト続出の超テクニカルコース

スリップゾーン、地雷、ダートゾーンなどがあちこちに設置されているうえ、ガードビームの無いところも多く、今までのコースと比べて格段に難易度が高くなっている。ここを完走できるようになったら一人前だ。


➡いくら早く走っていてもリタイアしては意味が無い。安全運転を心がけよう

①ジャンププレートでショートカット

なぜかライバルたちが使おうとしないジャンププレート。ここでショートカットすれば差をつけられるが、まっすぐ乗ってしまうとコース外に出てしまう。左側から斜めに横切るように乗るようにすること。


方向を定めて大ジャンプ

←使い方でチャンスにもピンチにもなるジャンプパネル

無数のトラップが行く手をはばむ

②上下に分かれた2つのルート

距離は稼げるがコースアウトしやすい上ルート、タイムは落ちるが比較的安全に走れる下ルートに分かれている。慣れないうちは下を走ったほうが安全。


←ジャンプの距離で上か下かが決まる

ストーリー攻略

キャプテンファルコンと共に様々なミッションに挑め！

『F-ZERO』パイロット総出演のムービーが楽しめる「ストーリー」モード。各話ごと定められたミッションをクリアすれば、新しいストーリーがショップに入荷されるようになる。今回は各話のエピソードの見どころと、ミッションのポイント攻略を合わせて紹介。ミッションはかなり歯ごたえのあるものが多いが、グランプリで鍛えた腕があればなんとかなるはずだ。

プロローグ：屈辱のブラックシャドー

深夜のハイウェイを走る新たな悪の影

物語は人気の無い夜のハイウェイで始まる。悪の帝王として恐れられているブラックシャドーのマシンが、何者かの攻撃によって破壊されてしまう。マシンから脱出したブラックシャドーに、謎のパイロットは脅しの言葉を投げかけて立ち去っていく…。



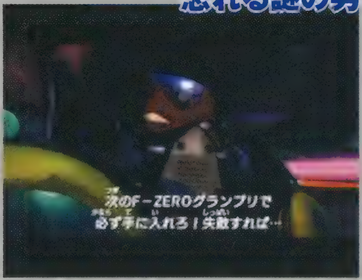
➡謎のパイロットの攻撃で、大破してしまうブラックブル



悪の帝王 ブラックシャドー

➡宇宙で最も恐れられている悪の帝王で、ファルコンの抹殺を企てている

ブラックシャドーも恐れる謎の男



⬆ブラックシャドーでさえもかなわない謎のパイロット。さらに恐ろしい新たな悪の登場か？

第1話：キャプテンファルコンの特訓

秘密の練習場でヴァーチャル訓練

この第1話から本格的なミッションが始まることになる。「F-ZERO X グランプリ」の優勝者となった賞金稼ぎ、キャプテンファルコン。前回のグランプリから1年が経過し、次なる大会での連続優勝を狙うファルコンは、路地裏にある秘密の練習場で特訓を重ねていた。愛機「ブルーファルコン」の仮想練習モードでヴァーチャルサーキットを走り、コース上のカプセルを集めていこう。

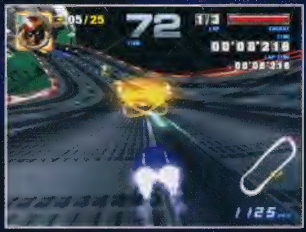
仮想練習モードで特訓開始！



⬆「仮想練習モード」が発動。ブルーファルコンにはこんな機能も搭載されていたのだ

MISSION　全てのカプセルを3周以内に回収

制限時間内に全てのカプセルを取り、かつコースを3周走ることが目的。最初の周で取れるカプセルは全て取っておき、2周目以降はブーストを連発しつつ取りこぼしを集める、といったやり方でOK。難易度ハード以上ではカプセルの位置を覚えてしまわないと辛い。



⬆コース自体は単純な周回サーキットだ

第2話：復讐のサムライゴロー

マシンを賭けた宿命のライバル対決

賞金首を追って荒野へと向かったファルコンは、サムライ ゴロー率いる宇宙盗賊団と出会ってしまう。以前からファルコンをライバル視していたゴローは、1対1の勝負を持ちかけてくる。レースに負けたらマシンをゴローに渡さなければいけない。ブーストで逃げるゴローに追いつくことができるか？



宇宙盗賊団の首領 サムライ ゴロー

➡表向きの職業は賞金稼ぎだが、正体はレッドキャニオンを巣窟とする盗賊団の首領だ



➡突然ファルコンの前に現れ、借りを返そうとするゴロー



⬅パイロットの命ともいえるマシンを奪うつもりらしい

⬅⬇ライバルからの挑戦を避けるわけにはいかない。荒野を舞台に熱い対決が始まる





1vs1のガチンコレースで勝負

MISSION　岩を避けつつゴローより先にゴールせよ

序盤はどうやってもゴローには追いつけないので、岩を避けることに専念しよう。少しでも岩と地面の間に隙間があれば通り抜けられるので、思い切って岩の横ギリギリを通ったほうがタイムを縮められる。残り5000kmを切ったあたりからブーストで追い込みをかけよう。



⬆岩の落ちてくる位置はいつも同じ場所だ

ハミダシニンドリ

ストーリーモードのミッションは、ノーマル、ハード、ベリーハードの3段階がある。それぞれの難易度をクリアしたあとに1つ上の難易度が選べるようになるぞ。

第3話：ミュートシティで大勝負

鉄人シルバーの最後の大勝負とは？

ゴローの邪魔で賞金首を捕り逃してしまったファルコンは、息抜きのために入ったミュートシティの酒場で、賭けレースで大損をしてしまったシルバー ニールセンと出会う。なんとしても負けを取り返したいシルバーは、ファルコンに変装させてレースに出場してくれるよう頼み込むが…。



←パイロットたちの溜まり場となっている酒場

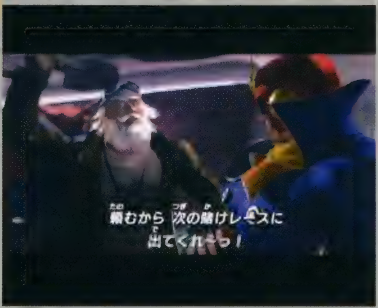


➡残り財産がたったのコイン1枚になってしまったシルバー

無冠の鉄人 シルバー ニールセン



⬆F-ZEROレース最多出場の記録を持つ、通称「鉄人シルバー」。実力はあるのだが、グランプリ優勝経験はいちども無い



⬆次の賭けレースに出場してくれるよう頼みこむシルバー。最後の一発逆転を狙っているみたいだ

新レーサー「FAMICOM」誕生!?





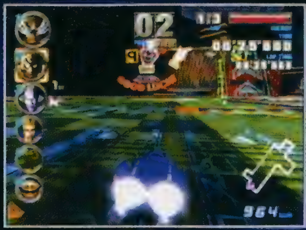
⬆➡かなり強引な形でシルバーの頼みを引き受けることになってしまったファルコンは、謎のパイロット「ファミコン」に変装して参加することに

MISSION ジャンププレートを駆使してトップを狙え

まずはジャンププレートの位置を把握することから始めよう。ジャンプする際にスティックの上を入力しているとスピードがアップするので、これを利用。着地寸前に少し下に入れて体勢を立て直せば減速を防げる。2周目以降はブーストの使い方がカギ。確実にピットエリアに乗るため、カーブを曲がるときは早めのターンを心がけるようにしよう。



⬆コースの形を覚えないと完走すら難しい



⬆プレートへ乗る位置も計算に入れよう

第4話：宇宙暴走族の挑戦

30人の暴走族相手にデスレース！

賭けレースでみごと1位になり、酒場をあとにしたファルコンは、ブラックシャドーが再び破壊活動を始めたことを知る。現場へと急ぐファルコンだが、途中で宇宙暴走族「ブラディーチェーン」のヘッド、マイケル チェーンと手下たちのマシンに囲まれてしまう。どうやら彼らはデスレースで勝負するつもりらしい。宇宙暴走族の包囲網を突破することが目的だ。

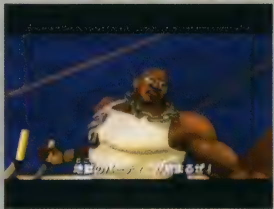
暴走族に囲まれるファルコン



⬆ハイウェイを走るファルコンの後から突如現れた暴走族たち



⬆しつこく絡んでくる彼ら。ファルコンとの勝負が望みらしい



⬅自機「ワイルドボア」のコクピットから姿を現すマイケル

宇宙暴走族のヘッド マイケル チェーン



➡数万人の構成員を持つ暴走族のヘッドだが、最近は脱退するメンバーも多いという…

MISSION ゴールまでにマイケルの機体を破壊せよ！

他の機体を破壊するとエネルギーが少し回復するので、序盤からガンガン攻めていこう。中盤のピットエリアに差し掛かるまでに、残り機体が10台以下になるくらいまで減らしておけばいい。マイケルの速度が落ち始める残り5000kmあたりまでに一騎討ちに持ち込もう。



⬆ブースト+スピンアタックが基本の戦術だ

➡数的には圧倒的に不利な立場に追い込まれたファルコンだが、売られたケンカは買うしかない。1人対29人の"地獄のパーティ"がいま始まる！



29体のマシン相手に生き延びることができるか？

ハミダシニンドリ コントローラの十字キーの上下でマシンの視点を変えることができる。コースによっては、視点を変えることで見通しがよくなる場合もあるぞ。

ゲームセンター初心者のための『F-ZERO　AX』プレイ入門

メモリーカードを持ってゲーセンに行こう!



『GX』を家で遊んでいるだけではもったいない！　この夏はぜひゲームセンターに行って『AX』を体感しよう！

基本編　メモリーカードを使えば『AX』と『GX』でこんな連動ができる

『F-ZERO　GX』と『AX』のデータを連動させることで、それぞれのマシンやパーツなどのデータをお互いに使えるようになるぞ。連動のさせかたはとってもカンタンで、『GX』のゲームデータが入ったメモリーカードを『AX』の筐体に差し込むだけでいいのだ。『GX』の特典である特製ライセンスカードを持っている人は、もちろんそれも持っていこう。

『F-ZERO』専用のカードを用意



↑持っていくメモリーカードには、なるべく『GX』以外のゲームデータを入れないほうがいい

GX→AX　『AX』で『GX』のマシンが使える!

『GX』のカスタマイズモードでガレージにマシンを登録しておけば、そのマシンを『AX』でも使用することができるぞ。登録できるマシンは4体で、もちろんオリジナルのカスタムマシンや、エンブレムを貼ったマシンも使用可能。ライセンスカードがあれば、これらのマシンでインターネットランキングに参加できる。『GX』のマシンを使い慣れている人や、オリジナルのエンブレムで目立ちたい！　って人は、ぜひガレージにマシンを入れておこう。



→ガレージには、デフォルトマシンをそのまま登録することも可能

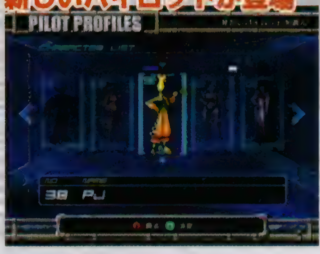

←『GX』のマシンを使えれば、コースの攻略法も変わってくるかも

AX→GX　『AX』のマシンやコースを持ち帰れる

『AX』専用のマシンでコースを完走すると、そのマシンを『GX』のショップで購入できるようになるぞ。また、「ソニックオーバル」を除く5つのコースである条件を満たせば、そのコースを『GX』で遊べるようになる。ライセンスカードがあれば、『AX』のマシンのパーツも持ち帰ることも可能だ。


↑→マシンやコース、カスタマイズの選択の幅が一気に広がるぞ

新しいパイロットが登場



AX→GX　『AX』をプレイする度にチケットがもらえる

『GX』でマシンやアイテムを購入するのに必要なチケット。このチケットを入手するには、グランプリでの上位入賞やストーリークリアなどの条件が必要で、けっこう集めるのに手間がかかる。しかしメモリーカードを『AX』の筐体に差せば、プレイするごとに20枚のチケットをもらうことができる。これならマシンやパーツをそろえるのも一気にラクになるぞ。

1回のプレイでチケット20枚!



↑ストーリーやスタッフゴーストなど、ちょっと高めのアイテムなどもすぐに買えるように

『GX』でも使用できる!『F-ZERO　AX』パイロット名鑑①

アーケード版『AX』で最初から使用できるデフォルトのマシンは全部で14体。ここでは、『GX』にも登場するキャプテン　ファルコンたちを除く10組のマシン&パイロットを紹介。いずれも『GX』に負けず劣らず個性的な顔ぶれとなっている。



お金が全ての悪徳商人
ドン　ジーニー

宇宙商人の首領として有名な人物だが、裏では悪の帝王ブラックシャドーとも関わりを持っているらしい。

ファット　シャーク



ピンク　スパイダー



小さな三巨人
ダイ・サン・ゲン

チャイナル星出身の3兄妹。テレパシーを使った抜群のチームワークで、マシンを分担作業で操作している。



驚異の天才少年
デジ　ボーイ

地球人で最も高い知能指数の持ち主と言われる天才児。自分で設計したマシンでグランプリに参加している。

コズミック　ドルフィン



マジック　シーガル



サーカスで手品を披露している奇術師。実力は高いが気まぐれな性格で、本気で走らないこともしばしば。

仮面の奇術師
スペード

ハミダシニンドリ　『AX』の筐体が置いてあるお店が見つからないときは、セガの公式サイト（http://sega.jp/）の店舗案内へ行ってみよう。各地のお店をいろいろな条件で探すことができる。

ハミダシニンドリ

ライセンスカードの種類は全部で40種類以上。それぞれ『AX』と『GX』のパイロットの姿がデザインされているぞ。

実践編 メモリーカードとライセンスカードを使って『F-ZERO　AX』を遊びつくせ!

ここでは、実際にゲームセンターで『F-ZERO　AX』を遊ぶ前に知っておきたいポイントを紹介するぞ。家庭用ゲームとアーケードゲームでは遊び方にもいろいろと違う点があるけれど、気をつけなければいけないポイントはそんなに多くない。ここでしっかり覚えておけば必ず役に立つぞ!

これだけ覚えておけば安心! 『AX』プレイマニュアル

1 まずシートベルトを締めよう

『AX』の筐体は、マシンの動きに合わせてシートが動く大型可動筐体だ。安全に遊ぶためにも、シートベルトはきちんと締めておくようにしよう。



➡シートの近くに荷物などを置かないように

2 メモリーカードを先に挿そう



➡挿入口は筐体の右側にある。プレイ中は抜き差ししないように

プレイ料金を入れたら、次はメモリーカードを差そう。先にライセンスカードの方を入れてしまうと、メモリーカードのデータのセーブやロードができなくなるぞ。

3 続いてライセンスカードを入れる

メモリーカードを差したあと、ライセンスカードを持っていたらこれを挿入しよう。特製ライセンスカードを初めて使うときは、このあとに名前入力画面になる。名前はいちど決めたら変えることはできないので、どんな名前にするかあらかじめ考えておこう。



➡カードを入れにくいときは、いったんシートベルトをはずそう

注目! 知っておきたいゲームセンターのマナー

たくさんの人が集まるゲームセンターでは、自分以外の人も気持ちよくプレイできるように気をつけなければいけない。当たり前のことだけど、ゲームに夢中になっているとついつい忘れがちになってしまうことなのだ。いちばん気をつけなければいけないことは、自分1人、または仲間内だけで1つの筐体をずっと遊び続けること。ゲームを1度やり終えたら、後ろを見て待っている人がいないか確認することも大切だぞ。



➡ゆずりあいの精神は大切。待っている人がいたらプレイ順番を代わろう

ライセンスカードがあれば『AX』のデータを記録可能

ライセンスカードとは、簡単に言えばアーケードゲーム専用のメモリーカードのこと。これがあれば『AX』で遊んだデータを保存できるのだ。保存できるデータはカスタムマシンのパーツなどのほか、マシンの撃破数やタイムアタックの記録など。ライセンスカードの使用回数は50回で、使い切ったらもう1枚新しいカードを作る必要がある。新しいカードを作っても、今までのデータは引き続き記録されているので安心だ。



⬅『GX』同梱の特製カードは、デザインも手に入るマシンも特別なのだ



➡新しくカードを作るときは、プレイ料金とは別に作成料金を払う必要があるぞ

ライセンスカードで記録できること

- ●プレイヤーの名前とID(ネットランキングに参加するときに必要)
- ●パイロットランク(プレイ内容で評価が変わる)
- ●パイロットポイント(パーツを交換するのに必要)
- ●カスタムマシンデータ　など

『GX』でも使用できる! 『F-ZERO　AX』パイロット名鑑②

『AX』のパイロットたちのマシンを『GX』のショップで購入(どのマシンもチケット20枚が必要)すると、以後はグランプリでも彼らがライバルとして登場するようになる。また、『AX』パイロットそれぞれのプロフィールや、グランプリ優勝後のコメントなどももちろん『GX』で見ることができるぞ。

任務に忠実な軍人少女 リリー フライヤー

銀河宇宙連邦の予備部隊に所属している少女。幼いころから戦闘訓練を受けてきたエリートだ。レースには訓練の一環として参加。



宇宙のタクシードライバー PJ

社長とケンカしてタクシー会社を謹慎になったドライバー。全財産をつぎ込んでF-ZEROマシンに改造したタクシーを操縦する。



サムライゴローの一人息子 ダイゴロー

サムライ ゴローの息子。父親のことを尊敬しており、ファルコンを倒してほめてもらおうと考えている。



スピード狂のお姫様 プリンシア ラモード

好奇心旺盛なデザート王国のお姫様。お忍びの旅の途中でF-ZEROレースを見て、自分も参加したいと言い出す。



記憶を失ったロボット QQQ

スクラップ置き場に捨てられていたロボット。フェニックスに拾われて修理され、今では彼の相棒として活躍。



時空警察の敏腕刑事 フェニックス

正しい歴史の流れを守るためにやってきた時空警察。今回のグランプリで起きるという大事件を未然に防ぐために参加。



ゲーセン初心者必見

セガのAM広報さんに聞く

今の「ゲームセンター」ってどういう場所？

――昔は「ゲームセンター」というとちょっと怖いところと いうイメージがあったんですけど、今はだいぶ変わりましたよ ね。

高橋　そうですね。90年代前半にブームになった「UFOキャッチャー」や、90年代後半の「プリント倶楽部」などを目当てに、ファミリー層や女の子もゲームセンターに来てくれるようになった頃から変わってきましたね。

――ゲームセンターのイメージアップのために、セガでは具体的にどのような工夫をしてきたのですか？

高橋　いわゆるビデオゲームだけではなく、UFOキャッチャーのようなプライズマシン、メダルゲームや体感ゲームなど、バリエーション豊かなお店を作るようにしています。いろいろな層のお客様に来ていただくことで、誰でも楽しめる開放的なイメージをアピールしてきたんです。



株式会社セガ
高橋哲也さん

↑「ソニックパーティ2003 なつまつり」でお忙しい中、質問に答えていただきました

――セガのお店は確かに明るい感じがしますよね。スタッフの方がゲームを実況してくれたりとか（笑）。

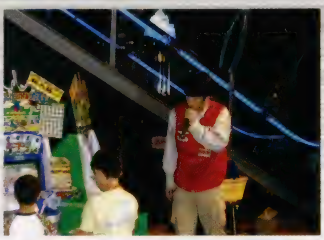
高橋　店舗スタッフも、ただお店の奥で座っているだけではなくて、インストラクターとしても活躍しています。セガではスタッフの教育にも、ゲームの開発と同じくらいの力を注いでいるんです。ゲームのルールなどで、何かわからないことがあったら、スタッフに尋ねれば親切に教えてくれますよ。

――ゲームセンターに行くときは、お金はたくさん必要なんでしょうか？

高橋　最近では『F-ZERO AX』や『ドラゴントレジャー』（※ 下のコラム参照）のように、カードを作ることで続きが遊べるゲームも登場しています。いつでも続きができますから、少ししかお金がなくても気軽にゲーセンに来ていただけるようになっています。

――ゲームセンターに初めて行く人が覚えておいたほうがいいこと、というのはありますか？

高橋　これは地域によって多少の違いはあるのですが、16歳未満の人は午後6時まで、16歳以上18歳未満の人は午後10時までに帰らなければいけない、ということが風営法（風俗営業法）という法律で決められているんです。



↑ソニックパーティではゲーセンで人気の『甲虫王者ムシキング』大会も行われていたぞ

――これは、大人の人と一緒に来ていた場合でもダメなんですか？

高橋　ええ。お店側のほうでも、時間を守っていただけるよう、午後の6時や10時になる前にはアナウンスで呼びかけるようにしています。

――家庭では味わえない、ゲームセンターならではの魅力って何でしょう？

高橋　たくさんありますけど、同じゲームが好きな人同士が仲間になれる、というのは大きな魅力ですね。攻略法を教えあったり、大勢のギャラリーの前で鍛えたウデを披露したりとか、対戦ゲームで競い合ったりといった交流ができるのもゲームセンターならでは、ですよね。今はまだ技術的に難しい点も多いの ですが、ゆくゆくは家庭用ゲームとゲームセンターとを繋げた、さらにコミュニティが広がるような遊び方ができないかと考えています。

お知らせ！

このページ下のチケットを切り取って持っていくと、東京・お台場にあるセガのアミューズメントパーク「東京ジョイポリス」の入場が無料になるぞ！さらに、当日『ドラゴントレジャー』のICカード購入でメダル20枚を無料サービス（当日1回のみ）。夏休みを利用してぜひ行ってみよう！

他のアーケードも遊んでみよう！

RPG要素を取り入れたメダルゲーム、セガ『ドラゴントレジャー』

『ドラゴントレジャー』は、ダンジョン探索RPGの要素を取り入れた新型のメダルゲームだ。データを保存できる専用カードを使うことで、キャラクタを成長させたり、アイテムを集めたりといったRPGの醍醐味をゲームセンターで楽しめる。キャラクタごとに用意されたシナリオモードと、限られたHPでどれだけメダルを取れるか挑むハンティングモードが選べるぞ。

DT　CHANCEで一攫千金を狙え

敵を倒したり、宝箱を開けたりすると手に入ることがある「ドラゴンズアイテム」。これを8つ集めると、筐体上部の巨大なルーレットが回転する「DT　CHANCE」が発動！　大量のメダルを稼ぐチャンスなのだ。

宝（メダル）を求めてダンジョンを進め！



←3人の主人公の中から1人を選ぼう。主人公ごとにストーリーや技が違う



巨大ルーレットが運命を決める



↑運よくDTマークのところに止まれば、2回、3回と連続して回すことができる。気合を入れてボタンを押せ！

攻撃や移動もメダルで行う

ゲーム画面の下のほうにある「ターゲット」を狙ってメダルを入れれば、ダンジョンの移動や敵への攻撃ができる。リアルタイムで進行するバトルはかなりスリリングだぞ。

ターゲットを狙って投入



➡タイミングよくメダルを入れてターゲットを狙おう

⬇モンスターとの戦いに勝てば、メダルの他に経験値やアイテムも手に入る。経験値を貯めてレベルアップすれば、キャラクタ特有の必殺技を覚えることもできるぞ



→なんと一気に数千枚近いメダルをゲットすることもできる！



他にも色々なイベントが！

DT　CHANCEの他にも、宝箱を開けてスロットを回したり、通信で協力して妖精を助けたりなど、メダルを稼げるイベントがいろいろあるぞ！一気に大量のメダルを稼げるぞ！

キリトリ
Nintendo DREAM Vol.96
東京ジョイポリス入場無料券

「ゼニゼニショッピング」で買った小物などは、ピカチュウに「しらせる」ことができる。買ったものへのピカチュウの反応は一通り見ておこう。

まったりしたいならピカチュウと はしゃぎたいなら

夏休み追い込み ポケモン自由研究

POKéMON CHANNEL ポケモンチャンネル ～ピカチュウといっしょ！～

GC			
タイトル	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ！～	ジャンル	コミュニケーション
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	22ブロック
価格	5800円	備考	番組拡張パック同梱

今回はニンドリ的自由研究プランの紹介だ！　といっても、研究はたのしくポケモンチャンネルで!!　研究内容はそれぞれ、より楽しく遊ぶポイントでもある。お役立ち豆知識も収録!!

自然と親しむなら ピカチュウの行動の観察

ほうっておくと、自由気ままに活動するピカチュウ。彼のいろんな行動をゆっくりと観察するプランだ。ひっきりなしになで回したり、Aボタンで指示を出したりしていては見られない、いろんなしぐさが見られるぞ。ピカチュウからの要求がない限り、自由に遊んでいる様子を見守ってあげよう。





飛びかかる！

↑➡ピカチュウが飛びついてくることもある。その後しばらく目を回すぞ



あえて放置だ

⬅なで回したりしたくなるが、ここはぐっとこらえてピカチュウを観察するのだ

突然走り出す





⬅↑部屋の中でも走り回るけど、広い場所で走り出すと、ずっと遠くまで行く

面白そうなものを見つめる



➡興味があるものを見つけたピカチュウは、じっと見つめる。「しらせる」ことができないものも見つめることも



他のポケモンと話をする

⬅礼儀正しく、挨拶してから話をする。話題が何かは分からないが、仲良くなるのはいいことだ

お役立ち 番組がスキップしてしまう

テレビ番組を見ているときに、途中でチャンネルを切り替えてしまうと、元に戻したときに番組が少し進んでしまう。飛ばしてしまったのが最初の挨拶くらいならいいけれど、「ゼニゼニショッピング」で欲しかった品物を飛ばしてしまうと、かなり悲しいことになってしまう。なるべくなら、番組は飛ばさずに、最初から最後まで見るようにしよう!!





↑「ゼニゼニショッピング」のオープニングが始まったら、チャンネルを変えて、戻す

↑チャンネルが元に戻ると、番組が少し先に進んだところからになっているのだ

ポケモンの能力を研究 ピカチュウの学習能力の研究

ピカチュウは、テレビ番組や君の行動からいろんなことを学んで賢くなっていく。今度は、ピカチュウがどれだけ賢くなるかを研究してみよう。ちなみに、テレビの使い方をマスターしたピカチュウは、ポケモンの友達を家に呼んで、いっしょにTV番組を見たりするようになるぞ。

歌が上手になる

ピカチュウは、番組終了時に流れるアイキャッチの音楽を覚えて歌うことができる。歌が上手になっていると、昼のトキワの森で、ベルをチェックすると行ける「森の音楽会」で上手に演奏することができる。





←上手に歌えるまで見せよう

TVの使い方をマスター

テレビの使い方を知りたいそぶりを見せたら、実際にその操作を実演して見せよう。すぐに使い方を覚えるぞ。使い方を覚えたピカチュウと、チャンネル争いになることも…。



↑君の好きな番組を探そうとすることもある

ピカチュウの友達が来る





←ゲームをロードしたとき、いろんなポケモンがテレビを見ているのを目撃できる

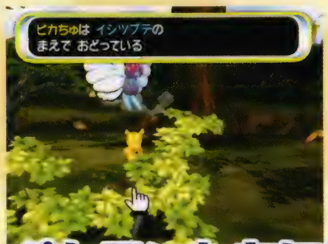
体操が上手になる

「ムチュールエクササイズ」を何度も見ていると、ピカチュウがだんだん体操上手になっていく。体操が上手になったピカチュウは、他のポケモンの前で踊りを見せることがあるぞ。



↑見ているだけではなく、ピカチュウといっしょに体を動かすのもいいかもね

ポケモンたちに披露

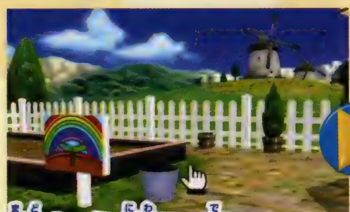




←覚えづらい体操もマスターすると、ポケモンたちに見せる

自由研究の定番! ガーデニングで植物の成長を観察

庭の奥にある花だんでは、いろいろな植物を育てることができる。もはや自由研究の定番ともいえる、植物が生長する様子の観察をしてみよう。埋めた種は、毎朝水をあげるとタネから双葉に、双葉から花へとだんだんと成長していくのだ。実がなると、ポケモンが実を食べにやってくる。実を採ったあと数日ほうっておくと、再び種を植えられるようになる。



窓から庭に出て奥の花だんへ行こう



種を植える

↑ピカチュウがタネを蒔いてくれる。これから毎日水をあげれば立派に育っていくのだ



水をやろう

↑水をあげるのは、なるべくなら毎朝に一度が望ましい。1日ごとにどんどん育っていく



実がなるとポケモンが来る

↑できた実を食べにポケモンがやってくる。いろんなポケモンを庭に呼ぼう!!

実の色で来るポケモンが変わる

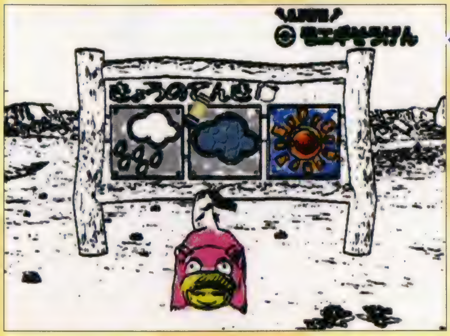
植物に付く実の色で、庭に来るポケモンはこのように変化する。誰が来るか分からない実は君が確かめよう。

- 白い実 トゲピーが来る
- 紫の実 エイパムが来る
- 緑色の実 キモリが来る
- 青色の実 ミズゴロウが来る
- 赤色の実 レディバが来る
- その他の実 誰が来るのか? だいだいいろの実 変なかたちの実

ハミダシニンドリ ピカチュウの友達が来たとき、たまに部屋に飾ってあるぬいぐるみなどをほしがることがある。気前よくあげるとピカチュウが喜んでくれるぞ。

美術が得意なら ペイントを使った絵画を作ろう

ドーブルペイントを使って、絵を描く自由研究だ。極めれば、ただ塗るだけのツールじゃなくなるぞ!! ペイントツールの機能の研究も題材だ。ペイントした絵はSDカードに保存することもでき、e-メールで誰かに送ることもできるぞ。うまく塗れたら、ドリプレ宛に送ってみるのもいいだろう。



ペイントをパワーアップ

←見られる番組が増えると、ドーブル君2号もパワーアップして、どの番組でもペイントができるようになるのだ

ソフト付属のカードe+で絵やもようが増える



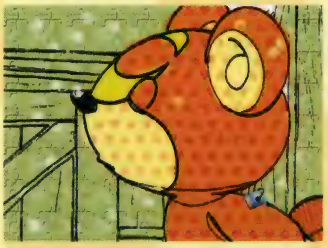
↑→カードe+やSDカードにも対応している。ペイントをやりこむなら両方必要だ

SDカードで保存も可能



ペイントツールの特殊な使い方

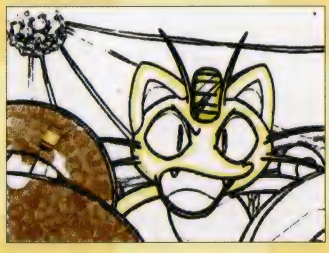
ペイントに使える道具の特徴を理解すると、いろんな塗り方ができるようになる。今判明している特殊な使い方の一例は、「もようは消しゴムで消せない」「もようの上に色を塗ってももようはつぶれない」「太いクレヨンでスタンプを押すように塗れる」などがある。



↑もようの上から別の色をペンキで流し込むと、もようが残ったまま別の色に

もようの上に色が塗れる

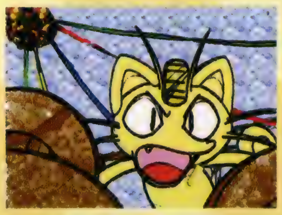
↓方向スティックを使わないで、Aボタンを押して色をつけていくことができる



太いクレヨンをスタンプに使う

なるべくきれいに絵を塗ってみよう

線をはみ出さないように、丁寧に色を塗る時は、細いクレヨンで中を塗るときの色を、輪郭線に沿って塗ろう。はみ出したところは消しゴムで修正だ。そのあと中を塗ろう。



←慣れれば短時間でこれくらいは塗ることができる

細いペンでフチを塗る



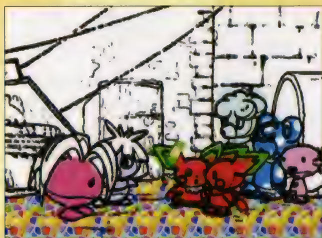
↑きれいに塗るときの基本テクニック。こうしておくとはみ出さずに色を塗ることができる。縁取りができたらペンキで色を流し込もう

豪快に思うまま色を塗ってみよう

元の色などお構いなし、むしろ塗る色は自分が決める!! という意気込みの元、豪快に色を塗る。これがアート。これこそがアート!! 中くらいの太さのクレヨンを推奨。

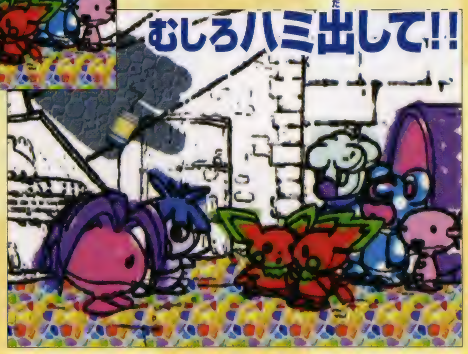


↑パワーアップしたペイントで、何もない画面を撮って、自由に絵をかくこともできるぞ!!



↑→輪郭線なんかただの目安だ!! 自分の感性が示すままに色を塗りたくるのだ

むしろハミ出して!!



塗りたい色で塗れ!

お役立ち 攻略本の図鑑編が便利?

ポケモンクイズや、ペイントで色を塗るときのヒントにポケモンの図鑑編攻略本があると便利だ。「金・銀」と「ルビー・サファイア」の攻略本があれば、これまで登場したことのあるポケモンを網羅できる。

クイズのヒントやペイントの参考に!!



→この2冊があればカンペキだ



↑ペイントするときの色見本にもなる。クイズのヒントが書いてあるかも!?

研究はオシマイ！ やっぱりピカチュウと外で遊びたい!!

というわけで、研究は終了。最後にピカチュウと存分に外遊びをするためのポイントを紹介するぞ!! それぞれの場所に行くにはバスのフリーパスが必要になるので、「ゼニゼニショッピング」で買っておこう。1つ10Pほどと、大変お求め安くなっているので、見かけたら買っておこう。モエギ草原には、庭から歩いていけるぞ。



↑バスのフリーパスを買って、お出かけだ！

モエギ草原のボール投げっこのコツ

草原にある穴をピカチュウに調べてもらうと、ボールを見るけることができる。ピカチュウの提案でボール投げっこをするとき、長く投げっこを続けるコツを伝授するぞ!!

まずは、なるべく画面中央にピカチュウを納めよう。次に、十字ボタンを使ってゆっくり動かし、ピカチュウの真上にボールを重ねる。あとは距離によって、投げる高さを調節だ。



4回目と5回目が難しい

←だんだん、そばに落とさないとボール投げが続かなくなる。落ちたボールが転がって、ピカチュウに当たって止まるのがベスト

ボールの軌跡

ボールは投げた点からまっすぐ正面に落下する。落ちたあとも少し転がって、ピカチュウに当たると跳ね返る。



➡ボール投げは最大で5回まで続けられる。うまく投げる位置を調整して、上手に投げっこを続けてやろう

狙った場所へポケモンフードを投げる

スオウ海岸で釣りをするときに、ポケモンフードを投げることができる。これを、思ったとおりのポイントに投げられるようになろう。画面右下にある入れ物からポケモンフードを取り出して、ピカチュウの投げたウキを目標に何度も挑戦だ!! 投げた場所で、釣れるポケモンが変わるかも!?

ポケモンフードの軌跡

水平線上でポケモンフードを投げると、やや左にそれて、海へと着弾する。慣れるまで投げ込もう。



➡ボール投げと違って結構遠くへ飛んでいく。やや左に飛んでいくのに慣れよう

お役立ち お金はクイズで稼げる

「クイズソーナンス」でプレゼントクイズに正解すると50～100Pももらえることができる。何度も挑戦できるので、これでお金を稼ごう。「ゼニゼニショッピング」で買い物をするために、大目に稼ごう。



↑早く答えないと、ピカチュウが答える



↑正解すればそれなりの額の賞金が手に入る

海岸での石ならべでは引き分けを狙え

昼間のスオウ海岸では、ピカチュウと石ならベゲームで対戦できる。だが、ピカチュウははっきり言って弱い。本気で相手をするとかわいそうだし、負けるのもシャクなので、わざと引き分けを狙ってやろう。ただし、ピカチュウは平気で絶対に負ける手を打ってくるので、勝たず、そして負けずにいることはとても難しい…やりがいのある遊び方なのだ。



楽勝できる。けど…

←勝ったあとに、石ならべを「しらせる」と、ピカチュウは怒り出すぞ。…ピカチュウ相手に本気で勝負をするのも大人気ないような気がする

ピカチュウ相手に、本気にならないように！



実は引き分け狙いは難しい！

←いきなり角におくこともある。普通、先攻を取ったら真ん中に置くのがセオリーなのに…ピカチュウの実力がよく分かる



↑➡こっちがあと1手で勝つときでもマイペース…引き分けが難しいわけだ

ハミダシニンドリ　ピカチュウがテレビの操作を覚え、勝手にチャンネルを変えられて困ったときは、ぬいぐるみなどに注目させて、そのスキに番組を見ると、邪魔が入らないぞ。

どうぶつの森e+ シールの使い方とか

カレンダーに貼ってね♡

右のシールは、今号の付録「カレンダー手帳」と合わせて使ってね。カレンダーも見方と一緒に使い方も解説しちゃうね。



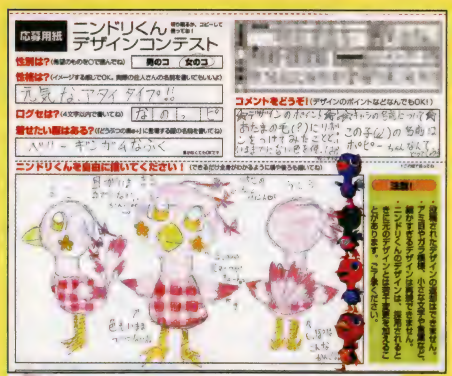
1. この穴の部分に画鋲などを刺して、カベに飾ってくださいね。
2. その月に、比較的ゲットしやすいサカナやムシを紹介しています。出現する生き物が全部書いてあるわけではありません。
3. その月で起こる出来事やイベントについて解説しています。
4. 記念日にもらえるアイテムです。これをもらうには、願いの泉にいる村長さんを捜して話しかけましょう。
5. 知ってるとお得な情報です。オールシーズン通して使えます。
6. 記念日やイベントは青や緑の字で表記。土曜日はとたけけさん、日曜日はカブリバさんが来るので顔入り。月末は福引きです。
7. なにも書いていない部分には、村での出来事などを思いっきり書き込んでね。シールを貼るとさらに楽しいよ！

ニンドリくんコンテスト

デザイン 途中経過&応募作紹介

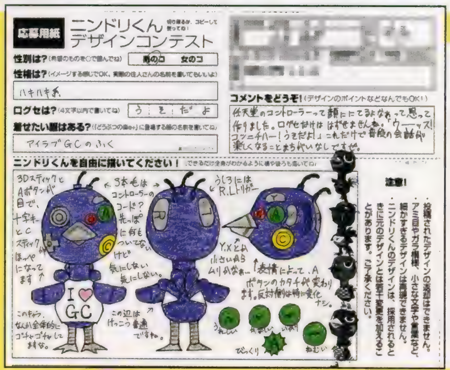
たくさんの応募ありがとう！

本当にスゴイ好評のうちに〆切となりました。どうもありがとう！　今回は送られた作品の中から、ちょぴっとだけ紹介します。これから選考が始まり、大賞に選ばれた作品は『どうぶつの森e+』のカードで呼べる住民さんになっちゃいますよ。ニンドリのマスコットとして活躍することにもなるから、応募した人はもちろん、応募していない人も発表をお楽しみに！



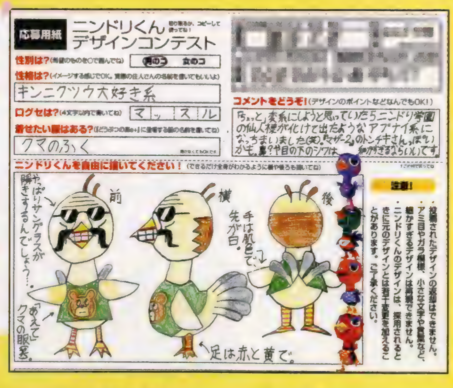
新潟県／夏みかんさん

元気な女の子をデザインしてくれました。女の子らしく、頭のリボンとピンクの色がカワイイですね。今までにない金色の瞳もポイント！



東京都／ディルさん

カオがゲームキューブコントローラ！　いろんな表情もデザインしてくれました。頭の毛がコードっていうのも笑えるなあ。



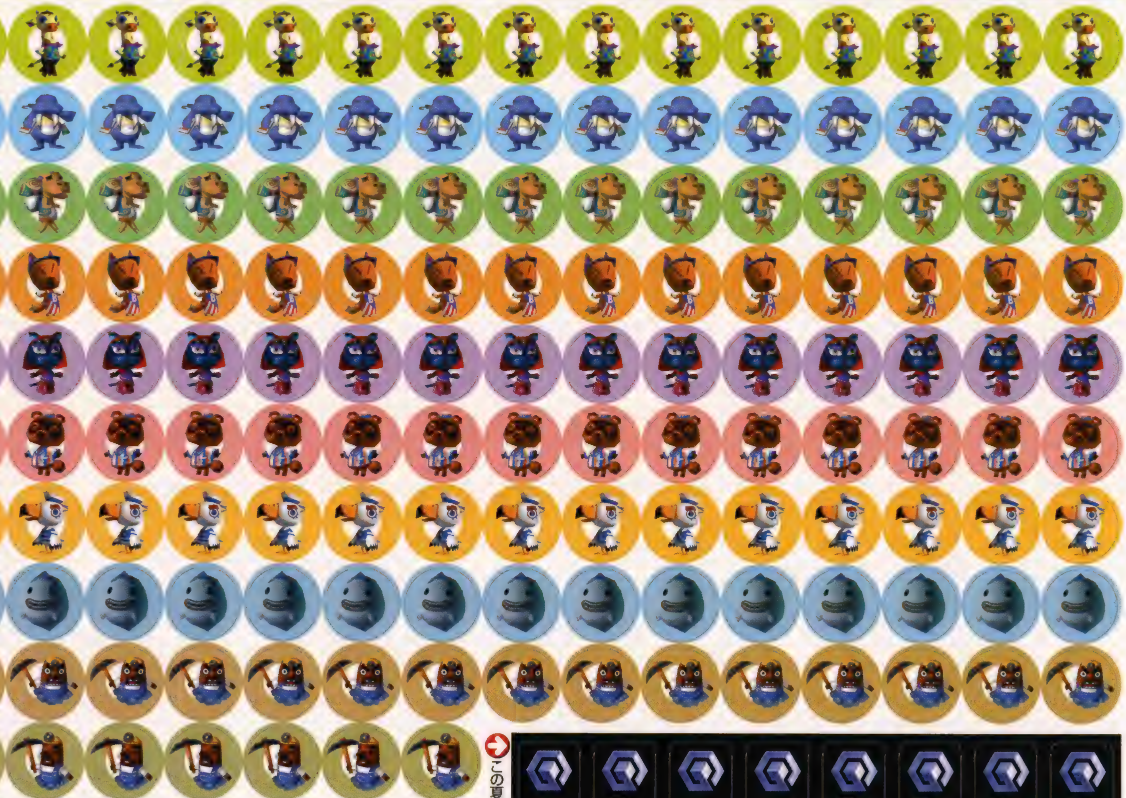
奈良県／モロボシ弾さん

うひゃ～、ダチョウに歯が！　何だかスゴイことになってます。ニンドリの表紙に出現したら、ちょっとビビるかもね(笑)。

入選作の発表はVol.100（10月6日発売）の予定です。

はみだしe+　編集部のスタッフが遊んでいる村では、ようやく島が買えた人が続出。クワガタを捕まえまくったり、カブで一発勝負に出たり…。やっぱり性格って出るもんですね。カッペイさん、なんと舟の上で新曲を唄ってますよ！

どうぶつの森e+ カレンダーに貼ってね♥シール & ★2ヶ月ぶりの大復活★ニンドリ特製★ GCタイトルシール



グレースさんが来る日

セイイチさんが来る日

ローランさんが来る日

つねきちさんが来る日

ハッケミィさんが来る日

たぬきちさんのお店の特売日

ジョニーさんが来た日

ゆうたろうさんと会った日

リセットさんを見た日

ラケットさんを見た日

なんでもし記念日

MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日 MY記念日

誕生日

HAPPY たんじょうび BIRTHDAY (×15)

男の子と女の子シールだよ。（4つの色を活用してね）



メモリーカード用シールだよ。村の名前とかを書いてね。

どうぶつの森e+

村

どうぶつの森e+

村



この夏注目なGCソフトのタイトルシールだよ。プラスチックケースに貼ってね。（その他のソフトは、無印のシールに自分でタイトルを書こう！）

NINTENDO GAMECUBE ビューティフル ジョー

NINTENDO GAMECUBE どうぶつの森e+

NINTENDO GAMECUBE カービィのエアライド

NINTENDO GAMECUBE F-ZERO GX

NINTENDO GAMECUBE ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

学校法人ニンドリ学園 COLORS

（宮城県／ちょっとハゲさん）

ドクダミ 玄米 ニンドリャー

ぬぬぬ!? またもやこのページがシールで隠されてしまったぞな。ま、復活のリクエストも多かったし、GCのタイトルシールも便利だし、嬉しいんだけどね。でも学園のタイトルは隠れちゃうんだよなぁ。なんか複雑〜。(今回シールも担当かややん)

●ニンドリビアの泉…。なんちゃってー。ムダ知識？

【新潟県／青ヤギィさん★】

――お、いいねソレ。いただきます。というわけで、ゲームにまつわるムダな知識をドシドシ送ってください。あて先はニンドリ学園「ニンドリビアの泉」係まで。アンケートにコッソリ書いてあっても見逃さないのだよフフフフフ…。

●はっはっはー。このペンネームで確実にカンバッチがもらえるぞー。あ！もう「さん」が付いてるのに、その後にも付けようとする〜。

【愛知県／魔獣さん★さん】

――そら付けるがな。それに加えて真の星印は赤。そう、全国のニンドリャーたちが血と汗と涙で勝ち取った辛苦の深紅なのだ！（かなり誇張あり）

●階段（しかも一番上）からゴロゴロと3回転しながら落ちた…。生きてた。よーかったー。ぐんまけん。

【北海道／キメラさん】

――あわわわ、大丈夫…だったんだね、よかったよかった。いくらなんでも、ホントに血や汗や涙を流せとは言ってませんのでそれだけ注意。よろしく純情。

●この前ニンドリを立ち読みをしていたら、突如小さな女の子が現れ、僕にこう言った。「お母さん、これ買って〜」 お、俺がオカマに見えたのか!?

【北海道／佐藤雅矩さん】

――実はすんごく男前なお母さんなのかもしれません。それはそれで見たい。うむ。

●期末テストで理科の問題に、空想動物を書く、という問題が…。そこにどせいさんを描いたら点がもらえました。おかげでテストは100点でした!!
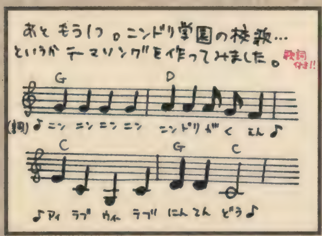
【東京都／まんまるさん】

――どせいさんで点がもらえる、ってのもスゴイけど、そもそも「空想動物を書け」なんて問題を出した先生もスゴイ。ピカチュウとか描いても点くれたのかな…。あ、そういえばウチの高校でも「テストの感想をどうぞ」なんて項目で点をくれたりしてたな…。

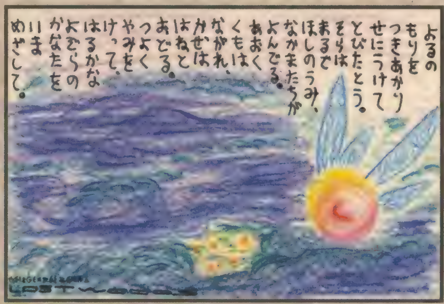
●実は私…。サオヘンさんのことをサオ編なんだと思ってました…。デス仙人の正体はサオヘンさんかマッスルさん、はたまたかややんさんだと…。

【東京都／Rinkさん】

――まず最初のは、正解ですソレ。サオ編集長でサオヘン。変も正解だけどソッチもオマケで正解なのです。2つめのは、よく言われますよ〜。編集部の人間からも言われますもん。実際はホント山に住んでるんですよ仙人。



(千葉県／抹茶テアさん) みんなもリコーダーとかギターで演奏してみてちょ。この曲の続きとかを作ってくれるのもアリっす



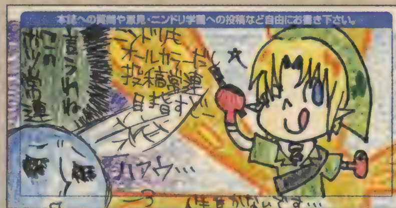
(埼玉県／ウルトラヘヴンさん)『時のオカリナ』の迷いの森のメロディに歌詞をつけたんだそうです。しみじみ



(神奈川県／聖神将ルセアさん) お熱うございます。とかいって、まだ梅雨明けしてないんだよね。『ボクタイ』も進まん！(泣)

一発！芸達者祭

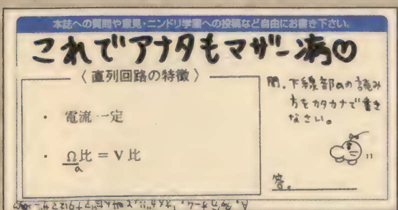
夏といえば祭さねー。というわけで芸達者祭でゴザル。なんで祭かというと、みんな面白くてボツにしたくなかったから。50%増量でお送りします。



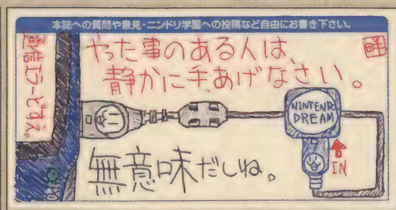
(三重県／月影秋左衛門さん) 時には甘くなったりしてな。ペコちゃんリンクと、やけにリアルな顔のナビィがステキ



(兵庫県／RAYさん) 専用アイテム…というよりブンブーンを倒す用、かな…。ハエが叩けなくなった『MOTHER』後の自分



(愛知県／くちグセさん) はい、すみません。まんまと間違えました。マザー病です。車と戦ってきます…



(東京都／酔さん) はーいみんな目つぶってー。正直に手をあげたら先生ゆるしてやるぞ〜。今のうちだぞ〜（誰？）



(岡山県／SSSSさん) ご希望どおり、タイトルシール付けましたよ。しかしうまいねその切り方。もしかしてレディ？

今号の目標

流れ星を見たら、「あれはカービィだ」と断言する

【新潟県／もっちぃさん】



ニンドリーナ田中

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

ダジャレドリーム
カービィのお笑い度(エアライド) 120%
【京都府/横チェリーさん】
そもそも「ぽよぽよ」としかしゃべれないカービィがどんなお笑いをするのか気になる気になる…。肉体派芸人?

今週の日直さん

名前：ビューティフル城
備考：ジャドーに抵抗するために建てられた高性能建築物
武器：ブーメランミサイル

【宮崎県／とっくまんさん】



ドリャー!! ココロの叫び！

●先生！ 頼むからスーパーマリオの「テテッテ テテッテ」と言いながら飛び跳ねるのはやめて！ しかも給食中！
(小6の娘より担任へ) 【東京都／ヨークンママさん】

●友達のYとS！ JOEのことを「じょえ」って呼ぶな～!! 【大分県／GAAさん★】

●ドクターペッパー売ってねー!! 【秋田県／ひろ～さん】

クイズ ニンドレア

●コレ→はなんでしょう？
Aオリマー　B口を開けたカービィ
Cどせいさん
…わかるかな？
【奈良県／天の助さん】



学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●うちの母に「ビッグバンドライブ」のことを話してみたら、「ビッグバン・ドライブ!? なにそれ」と言った。どこまでドライブするんだよ！ 【千葉県／かび丸さん】

●『カービィのエアライド』のサントラCDに入っている曲を選んだのは桜井さんだと母に言ったら、Mr.チルドレンの桜井さんと勘違いしてメチャ驚いてた。
【静岡県／ノコノコのコウラさん】

●うちの母がどせいさんを見て一言「へそもぐら！」へそって鼻!?
【千葉県／風神さん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●無抵抗なクッパ（黒い）に梅干しを投げつける夢を見ました。ヒドイや自分♪ 屈折してる～（笑）。
【三重県／田村幸恵さん】

●スマブラチームと野球をした。球はどせいさんで、スマブラチームはホームランをガンガン打っていた。ホームランバット禁止！
【神奈川県／星屑夢々さん】

●あたり一面花畑の中で、手を振りながら笑顔で走って来るキャプテンファルコン。私は全力で逃げている。そんな夢でした。
【千葉県／お茶さん】

●普通に本屋さんへ行ってニンドリを買おうとしたら、付録がサオヘンさんのフィギュアだった…。欲しいよーないらないよーな。ビミューな心境だった。
【兵庫県／粒窪昇実さん】

●ピカチュウがサオヘンにかぶりついてる夢を見ました。
【千葉県／緑山田さん】

●私のアホ夢。『FE烈火の剣』のマリナスが戦っていた。そしてマップはなぜか高速道路。槍を持って勇ましく戦っていて強かったです。
【E-mail／朝会さん】

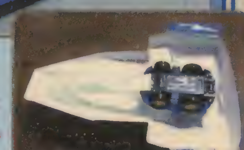
オラが村のお宝自慢

Treasure No.50

ペーパークラフトのブルーファルコン

紙を折って作ったペーパークラフト。中にチョロQが入っているので走ります。題して、「F-ZERO QX」（笑）。
【神奈川県／TA9さん】



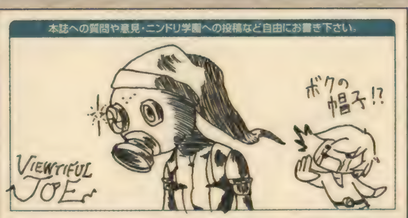


――すっげー！ やっぱ走る！っていうのがイカスよね～。ぜひ30台作ってください（おいおい）。ていうか、F-ZEROのラジコンとか、出ないかなぁ。

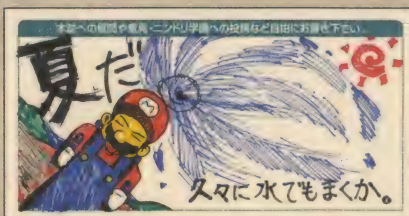
注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（サムライゴローもビックリのバク転、とかね）も大歓迎ですよー。

一発！芸達者祭

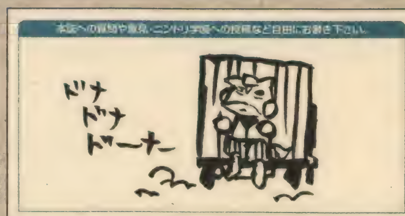




【兵庫県／oh-mooさん】なんつーシチュエーションなんだ…（笑）。この人を見てると、どうしてもヘイホーを思い出さない？



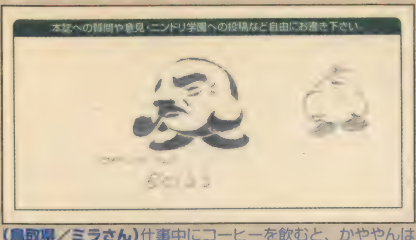
【千葉県／だんごさん】うむ。久しぶりに『サンシャイン』を遊ぶと、難しかったシャインもゲットできちゃうかもよ～



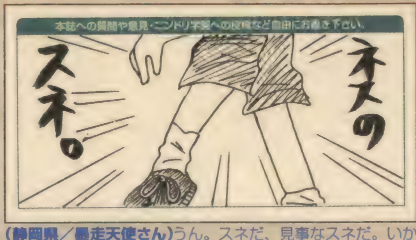
【静岡県／いちぼしさん】ある晴れた昼下がりに売られていくのは牛だけじゃないのね…。ってこのまま行くと毛皮な運命では（困）

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

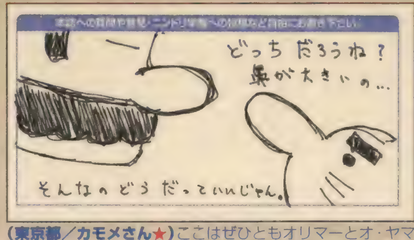
一発!芸達者祭(まつり)



(鳥取県/ミラさん)仕事中にコーヒーを飲むと、かややんは一瞬BOSSな顔になるんですが、それはココだけの秘密です



(静岡県/暴走天使さん)うん。スネだ、見事なスネだ。いかにもネスって感じのスネだね。スネといったらネスだもんね



(東京都/カモメさん★)ここはぜひともオリマーとオ・ヤマー博士も呼んで「ハナデカ4兄弟」を結成してほしいところ

ダジャレドリーム

貝をワザーと喰う(バイオハザード2)

【福島県/バナナシェイクさん★】

だからムリヤリすぎるにもホドがあると…。と言いつつ、ついつい採用しちゃうんだよなぁ。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ **攻略本は読む派? 読まない派?**

・読む・

●一生先に進めない…。

【福岡県/夢現彩さん他ぼちぼち】

●読まないと全クリアできない。

【長野県/ドーブルさん他多数】

●先が知れて面白い。ラク!

【長野県/ワーブスターさん】

●方向オンチなので、攻略本の地図があればダンジョン内も歩けます。

【愛知県/クーさん】

●攻略本になんか頼らない!と思っても気がついたら読んでる。特に『ゼルダ』は。

【京都府/みんとさん】

●時代が変わったから。

【千葉県/青木辰彦さん】

・読まない・

●先が分かったらつまんない。

【千葉県/とたのりこさん他多数】

●分からないところは自力でやらないと後悔します…。

【広島県/メントリヤーフさん】

●ニンドリがあるから♪

【埼玉県/空さん】

●読まなくてもいいゲームなら読みません。

【長野県/ぼけぴかあいすさん】

●よっぽど好きなゲームじゃないと買いません。後で読むかも。

【大阪府/Kuroさん】

●クリアするまで読まない、かな。

【千葉県/林原ユウラさん】

—というわけで、実は一番多かった意見は「最初は読まない。クリアしたら読む。だから両方!」というものでした。最近のゲームはオマケ要素が多いから、完全に楽しむには攻略本も役に立ってるのかな、と思います。では次々回は…

カービィとF-ZERO、どっちを遊びたい?

Vol.98→8/20締め切り (埼玉県/ルイタロGCさんからのリクエスト)

人気ゲームのがっぷりよつ対決、勝つのはピンク玉か炎のパンチか? わくわくドキドキ

こんな○○はイヤだ!

●ていねいな日本語を話したり、普通の家で暮らすどせいさん。

【大阪府/倉田貴之さん】

●『カービィのエアライド』に登場するライドマシンがスタフィー。時々回転するので危険。

【東京都/もずく酢さん】

●本当に和尚バエがいる。

【京都府/泰国ロシアさん】

●夏になると、羊の毛刈りイベントがある『どうぶつの森』。

【広島県/しぃ呂さん】

●どせいさんが、リボンじゃなくてネクタイを着けている。

【北海道/駒桐樹さん】

●マリオの鼻を握りつぶすと、たくさんアンコが出てくる。

【E-mail/伊藤公彦さん】

ドリーム大予言 信じなさい信じなさい…

●『MOTHER3』では、どせいさんが自分のパーティに加わる。信じなさい信じなさい…。

【北海道/ブッシーさん】

●『ドラゴンクエスト』に登場するバブルスライムは、実はゲップーだった。臭う臭う…。

【長野県/どせいさんのリボンさん】

●11月21日に『ポケモンコロシアム』と同時発売されるのは、ビューティーコロシアム。

【E-mail/青木俊輔さん】

●アメリカで毎年開かれているホットドック早食いコンテストにカービィ登場。優勝いただきっ!

【神奈川県/とりつかいさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●学校の授業(公民)でファミコンの話題が! 先生「ファミコンってなんの略だ?」学級長「ファミリーコンプレックス」先生「ファミリーコンパニオン」…え?

【静岡県/時村春騎さん★】

●マリオがスーパーキノコとかを取ってスーパーマリオになったとき、「オー、上司の話題にリーゼント!!」と言っている気がする。

【東京都/ツォーさん】

●大人リンクは15歳、子供リンクは8歳、ってリンクよく8歳で冒険できるなぁ、と思ったけど私の弟も8歳だぁ!

【E-mail/菜々みつばさん】

●デス仙人がニンドリスタッフに載ってないのはフシギだ!

【E-mail/REDさん】

—さすがに「デス仙人」とは書いてないってば。ちゃんと書いてありますよぉ。よく読めば分かると思うよ。

●『RUNE2』のクリーチャーストーンヘッドが、映画「ターミネーター」のシュワちゃんに似てる!

【東京都/松任谷ヒカルさん】

●ウチのクラスのある少年が、友達からメガネを借りてかけていました。すると…。ロイドでもジェフでもサオヘンさんでもなく、マッスルさんにそっくりでした。…兄弟ですか?

【富山県/蘭湘さん】

—肉屋の息子だったらきっとマッスルの弟でしょう。…マッスルは東京に住んでるけど…。

●『MOTHER2』のトンズラブラザーズって、やっぱりマリオとルイージがモデルなの?

【長野県/リョウさん】

—そう思うのも無理ないかなぁと思うけど、違います。あれは古い映画「ブルースブラザーズ」が元なんですよ。きっとレンタルビデオ屋さんにあるはずだから、見てみるといいかもね。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします!

ARE YOU NINDRYAN?

毎号5名にカンバッチプレゼント!

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで



イラスト：原知絵

第47講 夏休みだヨ！いきばた見開きスペシャルの巻

オイーッス！ 元気がいいな、もいっちょオイーッス！ わしは出版業界恒例のお盆進行でヘロヘロじゃ。そんな厳しい状況の中、今回は2ページで行ってみよう！

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。配下にレディあり。

Q 『マリシャン』の説明書に「D1規格プログレッシブ不対応」と書いてあった。D端子ビデオケーブルはプログレッシブ専用なんですか？ うちのテレビはD1規格なんです。

（新潟県／マリオ最高）

うむ、結論から言うとそんなことない。D1端子でもちゃんとD端子ビデオケーブルは利用できるぞ。

D端子にもいろいろあって、プログレッシブ表示が可能なのは、D2～D4規格だけなのじゃ。これはマリオ最高クンはご存知のようじゃな。というわけで、「D1規格プログレッシブ不対応」というのは、D1規格だとプログレッシブモードで表示できないけど、普通の表示方式（インターレース）ならOKです、ってな意味に取ってくれ。

プログレッシブとはなんぞやという話もしておこう。前にテレビの映像表示方式について話をしたことがあるが、覚えておるじゃろうか。テレビの映像は、走査線の奇数ラインと偶数ラインが1/60秒ごとに描き換えられ、1秒間に30コマの静止画を表示している、という話だったんじゃが、これがインターレース方式と呼ばれておるものじゃ。プログレッシブ方式は、一気に全ての走査線に描画し、1/60秒で1コマを表示するというものじゃ。これを2/60秒間（＝1/30秒間）表示することで、インターレース方式特有の走査線の目立ちや、チラつきを解消したキレイな映像を実現しておるのじゃよ。ただ、ソフト自体もプログレッシブ表示に対応する必要があるので、非対応のソフトの場合はプログレッシブテレビでもインターレース表示になってしまいます。

Q テレビの表示方式のNTSCとPALとSECAMってどう違うんですか？ （神奈川県／くりりん）

ちょいとゲームからは外れるが、テレビの表示つながりってことでお答えするぞ。テレビの表示方式は世界の各地域で異なっており、質問の3つの方式にわけられる。これらの違いは、主に走査線の数と1秒間あたりの表示回数じゃ。NTSCは、日本や北米などで使われておる表示方式で、走査線525本、秒間30コマ描画。PALはアジアや西欧、SECAMはロシアや東欧などの方式で、どちらも同じ走査線625本、秒間25コマ描画じゃが、色信号などの取り扱い方に違いがある。それぞれ互換性はまったくないので、映像モノの海外みやげには注意が必要じゃよ。

Q 編集部に届くゲームの「テストロム」とはどんなものなんですか？製品版より詰めが甘いやつですか？

（愛知県／まりも）

テストロムとは、動作確認やバグチェックが目的の開発途中バージョンじゃ。なので詰めが甘いというのは言い得ているな。質問のように、雑誌や攻略本用に貸し出されることもある。レベル上げやステージセレクトなど、目的のシーンをすぐに再現するための特殊なメニューを用意していることも多く、編集者の個人的な楽しみが減るというひとつにはこんな理由もあるね。

デス仙人の 人生一発勝負（仮）

●妹がドクターペッパーは梅干しの種の中の白いヤツの中の味と言っていました。そんな感じですか？ （宮城県／氷魚）

おお、妹さんはかなり性能のいい舌の持ち主のようじゃな。結構ね、ドクペは杏仁豆腐の味がするというご意見が多いのじゃよ。杏仁はアンズの種の中の白いヤツのことじゃからな、梅干しのも似てるんじゃろう。梅干しは塩気があるのにそのことに気がつくとは大したもんじゃないかの。

●仙人やってて一番嬉しいことは何ですか？ （愛媛県／蘇芳千鳥）

やっぱりね、こうして皆さんと接点持てるのが嬉しいぞ。質問以外にも、手元を通り越して心まで届くような温かいお手紙とか来るしの。人生の宝物に出会えたな、うむ。あ、マジレスしてしもうた。えーと、経費でゲームが買えること。あと雲に乗れること。雲が食える…のはあんまり嬉しくないです。味しないし。

●仙人からドクターペッパーを取ったら何が残りますか？ （福井県／竹澤亮太）

ちょっとシャイな好青年（やや男前）。

●夢を持つことは良いことなのでしょうか？ 現実を見るほうが大切なのでは、と思うのですが。

（千葉県／かきくけ昆布）

そうねえ。現実を把握しながらも、夢に一歩でも近づくようあがいてみることも大切なんじゃないかと思うが、どうかな。フルマラソンを20キロでリタイアしても、得るモノはあると思うのじゃ。わしは10キロだって走りたくないですけども、そんな感じ？ 夢によるけどもな。わしが「ジャニーズに入りてえ」という夢を持ってたら、みな止めるじゃろうし。客観的に見て「微妙に無理かな？」って程度の夢なら持ったほうが幸せもね。届かなくても近づくだけで嬉しいじゃん。

●世の中間違ってることが多いと思います。 （兵庫県／ハヅキ）

そじゃね。とりあえず、選挙権持ってる人はちゃんと投票に行こうな。

●15歳以下がR指定の映画を観たらどうなるの？ 生年月日とか聞かれたけど、15歳って言って観ちゃった。テヘ。

（静岡県／そこらへんにいるひと）

って「テヘ」じゃなくてじゃな。調べたけど、R指定は映倫の自主規制で、条例や法律で決まってるわけではなく、罰則もないそうじゃよ。ちなみに成人指定、いわゆる18禁は条例で規制されておって、観た人はおとがめナシじゃが、映画館側が罰金払うんだそうです。あれじゃ、あんまり人様に迷惑かけるでないぞ。

●私の高校ではドクターペッパーを売っています。 （沖縄県／モリブリン）

さすがはルートビアも普通に店で売ってる沖縄じゃのう。時代の最先端じゃな。

はみだしデス仙人

Q GCを修理に出す方法を教えてください。（神奈川県／悩める子羊A）

A 神奈川なら任天堂の東京サービスセンター（03-5820-2500）に「修理に出したいんですけど」と電話してみてちょ。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

デス仙人の夏休み自由研究（イモリ篇）

小学生諸君、自由研究のネタは決まっておるかね。まだだというキミに、ヒントになりそうなネタを提供しよう。わしね、イモリ飼い始めたのよ。「マッスルペット自慢」に出せって話もあるが、それはそれとしてじゃな。

イモリとヤモリを混同しちゃってる人も多いと思うが、イモリは両生類、ヤモリはハ虫類で、全然別の生き物なのじゃ。イモリの見た目はトカゲに近いが、生物学的にはトカゲよりもカエルのほうが近い。ついでにヤモリとトカゲも同じハ虫類じゃが、ニワトリとアヒルくらいの違いがある別モノじゃぞ。ヤモリとトカゲを捕まえてきて、どこが違うかを観察したり調べたりするだけでも、夏休みの自由研究ネタとしては十分じゃろう。

さて本題。ここで紹介するのは、日本で最もポピュラーなアカハライモリ。お腹の毒々しい赤い色が特徴の日本固有種じゃ。ニガテな人はすいません。で、実はこのイモリ、わりと正確な天気予報をすることができる。普段は水の中で暮らすイモリなのじゃが、天気が崩れそうになると水から出ようとする性質がある。陸地を作った水槽で飼って、水から上がっていた日と実際のお天気の関係を調べ、観察日記をつけてみると面白い結果が出るのではないじゃろうかね。

他にも、子供時代はエラ呼吸で完全に水中で過ごすが、大人になると肺呼吸に変わり、水中と陸の両方で活動する（カエルと同じじゃな）、脱皮する、手足がチョン切れても時間が経つと指の先まで再生するなど、興味深い特徴をいくつも持っており、観察しがいのある生き物なのじゃ。

そんなイモリの入手じゃが、例によって自然界では数が激減しておるので、捕まえずにそっとしといてな。ペットショップなどで売られておるので、そちらを購入してほしい。高くても1匹数百円と、こづかいで買える値段じゃろう。イモリはかなり長生きで、20年生きるとも言われておる。大切に飼って、一緒に成人式を迎えてみては？


↑大きさはこんな感じ。フグと同じ種類の毒を持っているので、黒焼きにして食べたりしないように


←水深5センチくらいで、隠れ場所と陸地を作ってあげよう


←指は手が4本、足が5本じゃ。しぐさが結構可愛いのじゃよ


←お箸の魚の切り身にかぶりつき。慣れると何でも良く食べる


←同居してるハゼの仲間です。今の所エサにはなってないが…

はみだしデス仙人

Q GCのソフトの汚れが落ちません。どうすればきれいになりますか？（山形県／江原智憲）

A 中性洗剤を薄めて布に含ませて優しくふき、最後にカラぶきすればかなりキレイになるぞ。

デス仙人レディの幸せの再骨頂

サランヘヨ～。デス仙人レディでっす。デス仙人さまの「何か書いといて」というありがたいお言葉で、レディはまたしてもプチ復活いたしました！ ワーイ！

●ズバリ、デス仙人を4文字熟語で表すと？ 私は「日々衰弱」だと思います。そんなのないけど（笑）。

（大分県／マリオネットちゃん）

「唯我独尊」ということで夜露四苦。

●ツメを横にまっぷたつに割ってしまいました。指についてはいますが、肉が見えてます。どーしよう!?

（福島県／ZENZO→ちゃん）

あああああ、レディは痛い話が苦手で、聞いてるだけでおなかが痛くなっちゃうのよ～。ピアスが引っかかったまま服を脱いだら耳たぶが裂けちゃったとか、鉛筆を削ってて指まで削っちゃったとか、もう考えただけで痛たた。ええとツメはですね、すごい染みるけど瞬間接着剤でくっつけるという手があります。ウソだけど。とにかく触らないのが一番よ。

●『MOTHER2』のキャラ名を変えてやろうとしてるんですが、ネス→デス、ポーラ→レディ、ジェフ→ドクター、プー→ペッパー、好きな食べ物→ドクペ飯、PK→デスペラート、と、ここまで決めたのに犬の名前が決まりません。デス仙人さま、名づけ親になってください。

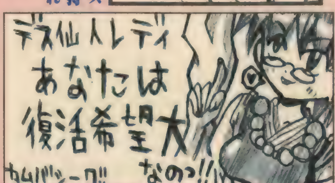
（岐阜県／月代吟ちゃん）

レディは「入れ歯」をオススメします。

仙人：指名なので「サオヘン」。犬だし。

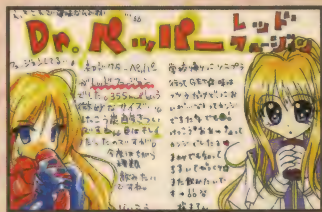


（大阪府／城好きちゃん）仙人さまのシリアス系イラストなんて珍しいわねぇ…。右手に持っているのはドクタペッパーだそうで、これまた芸が細かいです。なんだかステキ



（大分県／黒槍黒丸ちゃん）ありがとー！ 皆様のおかげでレディまたしてもプチ復活でっす

イラストお蔵出し



（埼玉県／しらいふう&桜まろん）レッドフュージョン、国内でも正式販売してほしいのう…



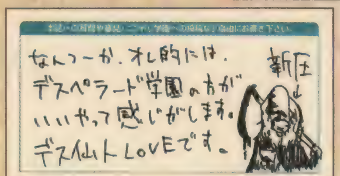
（和歌山県／真咲ねむ）うおー、食ってみてえ…。ところで某らんど、コソーリ拝見しとります



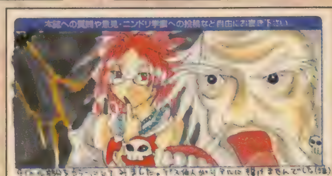
（千葉県／とたのりこ）新庄は知らんけど、わしは園芸にハマリ気味。ハイポネックス添加ー



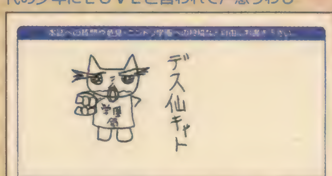
（愛知県／安堵流布）なんと新庄にもカラーイラストが…。わしの絵より新庄の方が多いぞ



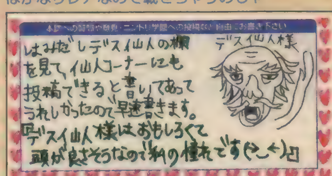
（愛知県／もけし）愛知では新庄人気なのか？ 10代の少年にＬＯＶＥと言われて戸惑うわし



（愛知県／ヒノ嵐）愛知県三タテ。カラーのわしはかなりレアなので載せちゃうのじゃ



（茨城県／大原志織）『どうぶつの森』にいたら超仲良くしそう。入れ歯無くしちゃうのな



（静岡県／たべっこどうぶつ）ってわけで、アンケートハガキでもわしの手元に届くのじゃ

シリーズ第3作『神々の沈黙』も野島・酒井両氏の参加作。こちらも隠れた傑作として名高い作品です。



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式21 ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物～

山梨県／布村嘉蔵さんからのリクエスト

機種………スーパーファミコン
発売元……データイースト
ジャンル…RPG
発売日……1994年10月21日
価格………9900円
プレイ人数……1人用



データイーストの栄光 ～個性派メーカーからの贈り物～

『メタルマックス』『探偵神宮寺三郎』などで有名なデーターイーストのRPGシリーズ第4弾（通算では5作目）。舞台はギリシャ神話とアトランティス大陸の伝説をモチーフにした世界。とある出来事から魂だけの姿となってしまった主人公たちが、他人の体に乗り移り（トランスファー）ながら本当の自分の体を捜す旅に出る、というのが話のあらすじ。シナリオの担当は、のちに『バハムートラグーン』や『ファイナルファンタジーVII』『VIII』『X』『X-2』を手がける野島一成さん。主人公たちの旅に並行して、パンドラの箱から逃げ出した数十体もの魔物（ボス）との戦いや、不老不死を求める人間とそれを許そうとしない神々との対立など、様々なドラマを盛り込んだストーリー展開は非常にスピーディ。また、音楽は『スマブラDX』『カービィのエアライド』でおなじみ、ハル研究所の酒井省吾さん（Vol.94のサウンド対談にも登場していただきました）の手によるもの。個人的にはオープニングのアトランティスやギリシャのフィールドなど、郷愁あふれる曲がお気に入りです。（本郷）

ヘンなゲームならまかせとけ！（byDECO）

今年の6月末に破産宣告を受け、名実共に"古"のメーカーとなってしまったデータイースト。自ら「ヘン」であることを売りにしていた会社というのはそうそう無いもので、「インパクトの大きさ」と「クオリティの高さ」を両立したこれらの作品を印象深く覚えている人も多いでしょう。

カルノフ

（ファミコン／'87.12.18／4900円）



↑口から火を吐くデブ、カルノフの初登場作品。なぜか以後DECOの看板キャラに

大怪獣デブラス

（ファミコン／'90.12.21／6500円）



↑スパロボ型SLG。怪獣が激強で、こちらの攻撃はあくまで時間稼ぎというのがミソ

ファイターズヒストリー 溝口危機一髪!!

（SFC／'95.2.17／9900円）



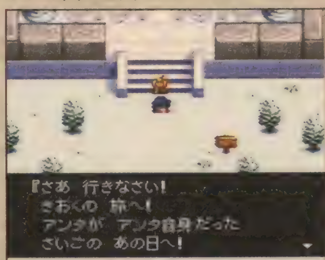
↑29歳で高校生、自称ケンカ百段という他人事ながら心配になるプロフィールの主人公

CHELNOV（チェルノブ）

（メガドライブ／'92.10.16／7800円）



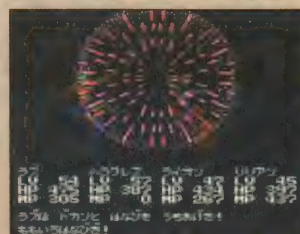
↑文字通り「後戻り」が出来ない戦う人間発電所。世界観自体がメルトダウンしている



↑犬の体に乗り移ってしまった主人公と時の女神との出会い。これが物語の始まり



➡見シリーズ1作目の主人公、ヘラクレスを含む4人で旅をする



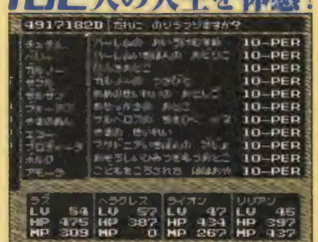
⬅乗り移った相手の特技を使ってバトル。これは花火職人のワザ

人の体に乗り移る冒険「トランスファーシステム」

旅の途中で出会ったキャラに、いつでも乗り移りができる「トランスファー」。このゲームならではのシステムなのだ。バトルでは乗り移ったキャラ特有のワザが使えるようになるし、動物に乗り移れば動物語が話せるようになるなど、謎解きにも重要な役割を果たすわけです。中には火吹き男の「ガルノー」、"タバコ吸う" という技を持つ「ザブル」なんてキャラもいたりして。



102人の人生を体感！



↑王様の体に乗り移れば、兵士たちの反応も変わる。セリフの変化を探すのも醍醐味だ

お便りのあて先は　古tionのリクエストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 古tion」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by 大渕豊 Ohbuchi Yutaka

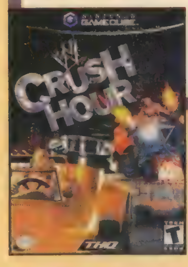
アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。密かに自身のWebサイトを持っている様子。氏の趣味や好みが分かるかもよ!?

今号のマッスルコーナーでもWWEを取り上げてたような。日本でもブレイク中な様子ですね。

海外ゲームレビュー アメリカ最強のタレント軍団がカーバトル!

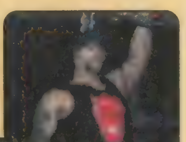
英語ではよく「アーケードスタイル」という言い方をします。面倒くさい手順を踏むのではなく、すぐに触って遊べて、なおかつ終われる、そんなアーケードゲームのような形式を指して一般にそう呼びます。前回取り上げた「バーンアウト2」と同様、今回のゲームもそんな1本です。

WWE CRUSH HOUR.



●ゲームキューブ ●19.99$
●THQ（パシフィックコーストP&L）
●レーティング：T（Teen）

WWEとは世界最大のプロレス団体。アメリカ国内では唯一のメジャー団体として圧倒的な人気を誇ると共に、現在では北米以外の地域への進出も精力的に行っています。中でもアジア地域を重要視しているといわれ、日本へも過去2年間で3度も来日。最近では、先月7月にも横浜と神戸で来日公演を行っています。プロレスというと、日本ではスポーツとして、ないしは格闘技としての側面が大きく捉えられていますが、WWEはその点、完全にショウとして割り切っているのが特徴です。毎週放送される2時間番組には、脚本家が存在し、そのストーリーの下に様々な抗争や、愛憎模様が展開していくあたりは、まるでテレビドラマを見ているような感覚です。時には試合すら二の次になることもあるものの、そのストーリー性とキャラクター性が何よりの人気の秘密なのです。





➡アメリカンバッドアス・アンダーテイカーはバイクで参戦

現在では日本でも、スカパーやCATVで毎日のようにWWE関連番組を見ることが出来ます。最近では深夜枠ながら、フジテレビでも放送されていて、更なる人気の拡大が期待されています。

人気商品となれば、当然のように関連商品が発売されていますが、衣料品やフィギュアなどのおもちゃ等、実に様々です。中でもスーパースター（WWEではレスラーのことをこう呼ぶ）変身セットのような商品を見るに付け、WWEが幅広い年齢層に支持されているのが分かります。もちろんビデオゲームも人気です。日本では、開発元のユークスから『レッスルマニアX8』（GC）や『エキサイティングプロレス』（PS2）といったゲームが発売されていますが、これらはアメリカでも人気の高いタイトルです。今現在は同社は、『レッスルマニアXIX』を準備しています。

さて長々と前フリをしましたが、今回のゲームはそんなWWE関連ゲームの1本。ジャンルはカーアクションといったところで、かつての『ツィステッドメタル』や『ビジランテ8』のような、対戦型のゲームです。実際のWWEと同様ちゃんとストーリーもあります。

> WWEのオーナー、ビンス・マクマホンが全てのテレビ局を支配し、あらゆる番組にレスラーが登場する毎日。そしてついにビンスは危険なバトル番組をスタートさせる。スーパースターたちが生き残りをかけてルール無用のカーバトルを繰り広げる「クラッシュアワー」がそれだ。

といった具合。オーナーのビンスは、実際のWWEでも無理難題を押しつけたり、あげくは自分が試合にでたりとやりたい放題。映画「バトルランナー」を彷彿とさせるストーリーも、WWEならでは、といった感じ。ゲームそのものはいたって単純。自分以外のスーパースターを、装備された武器やパワーアップアイテムを使って粉砕。最後に生き残れば勝ち。舞台は屋外、屋内など様々なアリーナが用意されていて、それぞれにWWEの番組にゆかりのある名前やルールが設定されています。登場するスーパースターは総勢32名。発売時期のせいもあり、ハルク・ホーガン、ジェフ・ハーディといった既にWWEを去った人々も含まれています。ちょっと厳しいことをいうと、グラフィックも並、武器の派手さも今イチ、と残念な部分もあるのですが、スーパースターの入場ビデオがちらと見ることが出来るのはWWEの熱心なファンなら、うれしいかも…。一番残念なのは最大でも2人対戦のみという点です。ぜひともこの手のカーアクションもので、4人対戦可能なゲームが出てもらいたいものです。出来れば、オンライン対応で…。



⬅悪のオーナー、ビンスとはこんな人



⬅それでも、2人プレイは楽しいもの

⬇車によってパラメーターに差があり

⬇スーパースターもCMでお仕事





気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動 ニンドリランキング



今回のテーマ　マッスルアンケートvol.95より

限定カラーのハードと『F-ZERO GX』とアーケードの連動

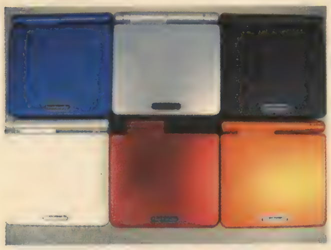
読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、続々発売されるハードの限定色と『F-ZERO』の連動について。

限定カラーのハードについて

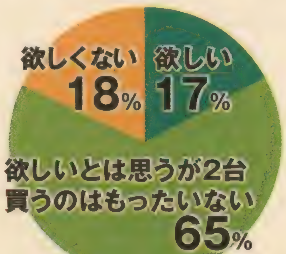
Q1 限定カラーのGCやGBAを欲しいと思いますか？

欲しいと思う人が8割以上も!!

GC『テイルズ オブ シンフォニア』同梱シンフォニックグリーンなど、これからも登場する限定色。アンケートの結果、読者の8割以上が欲しいと思っていることが判明。でも、2台買うのはもったいないというのが本音みたい。



↑編集部員のGBアドバンスSPを集めたら、現時点での全色が揃ったぞ。並べるときれいだね



Q2 GCとGBAで新しく出して欲しい色は？

マザーレッドが1位を獲得!!

ハードで新しく出して欲しい色は？という質問には、赤系や青系など、系統で書いてくれる人たちが大半のなか、なんとマザーレッドが1位を獲得。やっぱり『MOTHER1+2』の影響が大きいのだろうか。



↑ぜひ『MOTHER3』では、GBAマザーレッド同梱版も出して欲しいところ

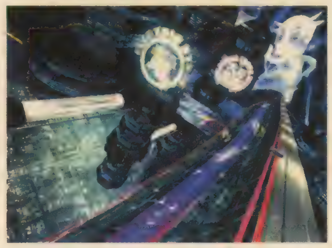
多かった色ベスト3	
1位	マザーレッド
2位	赤(クリアなどを含む)
3位	水色(クリアなどを含む)

『F-ZERO GX』と『F-ZERO AX』について

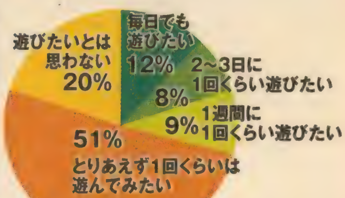
Q1 『F-ZERO AX』をどのくらい遊んでみたいと思いますか？

アーケード(以下AC)はまだ敷居が高い？

今回の『F-ZERO GX』はACの『F-ZERO AX』と連動するわけだけど、一体どのくらいの人が『AX』のプレイ目的にゲームセンターなどに行くのか？　という質問をまとめたのがこちら。とりあえず1回くらいは『AX』をプレイしてみたい人が半数以上もいるなか、「1プレイでお金を使うのがもったいない」というような厳しい意見もあったぞ。やっぱり、まだまだACは敷居が高いみたい？



↑『F-ZERO AX』の画面。P33からの特集を読んで、みんなでゲームセンターに遊びに行こう



Q2 GCとACの連動で他にどんなことができたらいいですか？

AC版のポケモンが遊びたいなどの意見が!!

『F-ZERO』を含めて、GCとACの連動でどんな遊び方をしてみたいか、みんなの意見をまとめてみたぞ。

- 『GX』で自分のオリジナルコースを作って『AX』に持っていけたら楽しそう（長野県/生さん/14歳）
- 『GX』で作ったマシンの能力によって、『AX』の筐体の揺れ方が変わるといいかも（愛媛県/マツさん/14歳）
- 『ポケモンスナップ』のカメラモードで撮った絵をプリクラみたいにできたらいいな（千葉県/蕗さん/13歳）
- 『ポケモンボックス』のメモリーカードを持って、AC版の『ポケモンコロシアム』で対戦できるようになったらすごくいいと思う（千葉県/ピチューの仮面さん/27歳）



←AC版を希望する声が多かった『ポケモンコロシアム』

編集部から　ACとカードeの連動も面白いかも？

GCとACが初めて連動したわけだけど、これを機にいろいろ発展していけたら面白いよね。例えば、ACの筐体からカードe用のデータを含んだカードが出てきて、それをGCの方で通して遊ぶことができるとか。これからの展開に期待してみよう。話は変わって、新カラーのハードだけど、編集部では阪神ファンが多いこともあって、GCで出る予定(?)の阪神タイガース優勝モデルが人気沸騰中（笑）。



←ACとカードeの連動も、面白くなりそうな予感

マリオ＆ゼルダ ビッグバンドライブ開催記念
夏期特別講座





MARIO & ZELDA
Big Band
LIVE



講演テーマ

マリオとゼルダの音楽の話

とっても濃い～





講師　マリオ＆ゼルダ ライブの司会者
伊藤あしゅら紅丸さん

マリオ＆ゼルダ ビッグバンドライブ　開催情報　9月14日 日本青年館大ホール（東京・千駄ヶ谷）
※チケットに関する情報は55ページをご覧ください。

マリオ&ゼルダライブの司会者・伊藤あしゅらさんが講師として登場!

ワタクシ、このライブを成功させるためには何でもいたします!

マリオ&ゼルダのライブまで、あと1ヶ月とちょっと。そこで今回は、ライブの司会者でもある伊藤あしゅらさんの事務所をおたずねして、任天堂ミュージックの魅力について「濃い話」をたっぷり聞いたのだ。できれば『ゼルダ』や『マリオ』のサウンドを聴きながら読んでくださいね。



何でもやる!豹柄アーティスト
伊藤あしゅら紅丸

いとう あしゅら べにまる●クリスマスに生まれ、幼年期は上野動物園のヒョウに育てられたというウワサもあるが、真実は定かではない。ゲームクリエイター、ギター・アナリスト、マンガ家、イラストレーターなど多彩な職業をもつ豹柄アーティスト。最近は、山梨方面や新宿さくらやホビー館に出没することもあるらしい。

音楽業界に知り合いの多いあしゅらさん

みなさ〜ん、『カービィのエアライド』、やってますか〜?

さて、なんで「ビッグバンドライブ」の講義に、ワタクシめが出てきたかというとですね。あ、その前に、私の説明しないと、読者の皆さん、チンプンカンプンですね。

写真をご覧になるとお分かりのように、実に怪しい豹柄のオヤジがワタクシです。実は、今回、『カービィのエアライド』ではデザイン・コンセプトを担当させていただきました。ちなみに、『夢の泉』ではスーパイズ(注1)で〜す。で、他にも、ゲームの仕事というと、『ポケモン』ではN64や映画用のポケモンの3D化のディレクション。N64版の『マザー3』ではアートディレクターをしたり…。あ、GBA版の『マザー3』とは関係ありませんのでご注意ください。

ま、そんなことをやらせていただいてるわけですが、どちらかというと、ゲームをサポートする仕事の方が多いかも知れません。その昔『マザー2』のコミックも執筆させていただきましたが、実は当時のゲームの取り扱い説明書などもワタクシの仕業だったりします。

また、NOA(任天堂アメリカ)が出版しているNintendoPower誌に『スターフォックス』や『スーパーメトロイド』などのコミックを連載したり、全米の新聞配信用にポケモンのカートゥーン(マンガ)を連載したり、NYのロックフェラー・センターにポケモンセンターNYを作った時には、コンセプト&デザインを担当して(お!空間プロデューサーってヤツ??)、NYのアパートに住んでいたりしました。だから、ニンドリの読者さんにとっては、ゲーム業界でワケのわからんことをやってる、ヒョウ柄の変なオヤジという印象があるハズです。ま、…それが「大正解!!」だったりしますね(アハ!)。

こんなですから、当然ゲーム業界には友達付き合いさせていただいる方が沢山いて、あり難い限りですが、フリーランスなので、それ以上に音楽業界の方に、友達が沢山いたりします。といっても、皆さんが普通に知っているようなメジャー・ヒット系ではなくて、ミュージシャンズ・ミュージシャンと呼ばれている人や、ルーツ系の人たちですが…。う〜ん、よく知られている人では、映画「パリ、テキサス」の音楽を担当したり、「ブエナ・ビスタ・ソシアル・クラブ」のプロデュースなどでも有名なライ・クーダーとはギター友達(注2)だったりします。確かグラミー賞も2回か3回とっているかな?それで、カントリー&ブルーグラスが大好きな宮本茂さんから言わせると、「スゴイ人、知ってますね」ってことになるようなんですが、今から十年前に宮本さんは彼らのステージを見て感激して、わたしはスタッフとして彼らを舞台の袖から見て感激していたんで、その立場の違いだけですけどね…。

なぜ音楽業界に知り合いが多いかと言うと、実はワタクシ、10代の終わりから20代にかけて本業のイラストと並行して、「バラが咲いた」のヒットで有名なマイク眞木さんのバックバンドをやってたことがありまして。あの頃は、日本武道館やNHKホール、はたまた旭川公会堂とか戸越銀座商店街のジーンズ屋さんの前で演奏したこともありました(笑)。

それがキッカケで音楽業界の色々な方たちとお付き合いするようになって、足を洗った後もドップリ漬かったままということです。今でも音楽関係のデザインやイラストの仕事(注3)も沢山させていただいていますし、ギターやギタリストの考察を音楽雑誌に書いたりもしますが、それは病コウコウで、貴重なギターやら、変なギターも結構持っていたりするからでして、えっと、集めたギター(注4)の数は…数えるのが怖いので正確な数が解りません(それで、いいのか!? ゴメン!)

そういった付き合いの中で、アメリカのミュージシャンばかりでなく、もちろん日本の人もお友達は多いです。尾崎孝君(注5)はスチールギターという、とても演奏するのが難しい楽器のミュージシャンで、実は『時のオカリナ』のリアレンジバージョンのCD(注6)で、白鳥英美子さんが「エポナの歌」を歌ってますけど、あの曲のペダルスチールギターを弾いてるのが、実は尾崎君だったりします。

『マリオサンシャイン』のサウンドに感動して…

かなり寄り道しましたが、ってなわけで、豹爺のことをちょっと解ってもらった上で、それでは9月に開かれるマリオ&ゼルダライブの話をしましょう。

なぜ、このライブをやるようになったのか…? これに至るには、ちょっとお話が長くなっちゃいます(さっきからズッと長い?? どもっ)。それは、やっぱり昨年の「スマブラコンサート」(注7)がキッカケになってますね。でも、実はコンサート前の夏にプレイした、『スーパーマリオサンシャイン』の音楽にハマっていたって事実がすごく大きかった。ワタシ的にはこの音楽にある意味「近藤ミュージック(注8)」の集大成みたいなモノを感じていたんです。た

注1 スーパーバイズ=スーパーバイザーのこと。ゲームの監修をしたり、開発現場の人たちからいろんな相談を受けたりすることも。

注2 ギター友達=あしゅらさんはその他にも…「トム・ウエイツやら、やはりグラミー賞を取っているパット・メセニーとか、デヴィッド・グリスマン・クインテットなどの人たちとも友人だったりします」とのこと。みんな知ってる? ちなみに「ブエナ・ビスタ・ソシアル・クラブ」とは、映画やCDにもなった、キューバに実在したレクレーション施設のこと。

読者プレゼントだよ!



注3 音楽関係の仕事=あしゅらさんが描いたイラストのTシャツがコレ。このGRETSCHのセクシーTシャツに、当選者のお名前とあしゅらさんのサインを入れて1名様にプレゼントします! 宛先はニンドリ編集部「がんばれ!あしゅらさん係」まで。上の写真のあしゅらさんの隣のヒョウの名前を書いて送ってね。締切は8月21日だよ。



注4 集めたギター=写真はあしゅらさんの仕事場に置いてあるギターのほんの一部。他にも豹柄のスニーカーや、音楽関係の本、おもちゃなどが山のように積まれてるのだ。

『マリオサンシャイン』をライブでやれば、みんなに楽しんでもらえるんじゃないかって。

とえば、最初の「ドルピックタウン」に行って、街で流れているサウンドを聴いて「なんじゃこれ〜!」って驚きましたよ。ど〜も、あの軽快なテンポの曲はワタクシが25年前くらいから大好きだったジプシー・スイングの雰囲気そのままだったんです。ジプシーという言葉は蔑称なので使ってはいけませんね。なのでマヌーシュ・スイングと呼びましょう。

マヌーシュ・スイングと言えば、ジャンゴ・ラインハルトという伝説的なギタリストがいまして、「ドルピックタウン」ではその人がやってたホット・クラブ・オブ・フランスというバンドのサウンドのエッセンスがしっかり表現されていました。ジャンゴにはジョセフという弟がいて、リズム・ギターを担当していたんですが、彼のガシガシとリズムを刻み、16分音符でコーラスを繋ぐようなギターワークまで実によく表現されていて、換骨奪胎の見事さにまず感激。ところが、曲のメロディ・ラインはキチンと『スーパーマリオブラザーズ』のクッパの面の曲をモチーフにしてうまく取り入れてあったりする…。

多分、そのことはサウンドを担当した近藤浩治さんは意識してなかったと思うんですけど、無意識にクッパのメロディを、マヌーシュ・スイングにのせて、しかも完成度の高い音楽に仕上げてる近藤さんの技にやはり感動しました。もちろん、任天堂ミュージックのお家芸とも言えるインタラクティブなサウンドエフェクト(注9)も入れて、気持ちよく町中を探索できるように仕上がっている。これはもうホントに恐れ入りましたね。

更にゲームを進めていくうちに、「リコハーバー」では、同じメロディ・モチーフがジャマイカ・スカのリズムにのって、異なったノリにアレンジがされていて、今度は港の雰囲気にピッタリで。「スカ」というのは、バックビートが強調されたサウンドが特徴の、「スカタライズ」というジャマイカの有名なバンドがはじめた音楽です。日本でも東京スカパラダイス・オーケストラが有名なので、ご存じの方も多いと思うんですが、そのスカのおいしいところをきちんと取り入れて、ドルピックタウンのテーマのバリエーションにしっかりまとめてるのに驚きました。

さらに「マンマビーチ」に行くと、同じテーマソングが今度はスチールドラム(注10)の雰囲気で再現されてるわけです。スチールドラムというのは、トリニダードトバコにアメリカの空軍基地がございまして、地元の人が「なんか楽器が作れないかなあ」と知恵をしぼって生まれた楽器なんです。飛行機の燃料のためのドラム缶のゴミが山のように出てくるものですから、それを半分に切って、たき火であぶりながらコンコン叩いて、天国のようなメロディが奏でられるような打楽器をつくったというわけですね。有名なところではエッソ石油がスポンサーになってつくった…なにしろドラム缶ですから(笑)…「エッソ・トリニダート・スティール・バンド」というバンドがあります。そのスチールドラムを使って、マンマビーチのステージでは南国らしいゆったりした雰囲気を漂わせてるわけです。

ここまで来ると、次のステージも楽しみになって来ましたね。『サンシャイン』ではかなり「南国」をキーワードに、いろんなサウンドを取り入れてるわけですが、そのどれもがキチンと消化されて表現されている。これは驚きでした。さらに土管に入れば、昔懐かしい地下ステージのサウンド…「♪ドカドカドカ」って流れて、秘密ステージに入ると懐かしい『スーパーマリオブラザーズ』の音楽が流れるんですけど、それがいまイケてる音楽のアカペラ調になってる。アカペラは、ゴスペラーズやハモネプでメジャーになりましたから、やはりみなさんご存知だと思いますが、元々は「無伴奏」つまり「楽器なしで歌う」という意味ですね。中でも、秘密ステージのスタイルは、バーバー・ショップ・コーラスに仕上がっています。起源をたどると、床屋さんで順番待ちをしている黒人の人たちが、(指をパチン、パチン鳴らしてリズムをとりながら)「♪ああ、ヒマだな〜、早く、オレの頭を刈ってくんないかなあ」「♪オレもそうだよ〜。じゃあ、歌でも歌おうか」「楽器がないから、じゃぁ、ベースはオマエ!」「よっしゃ! ♪ボン、ボボン、ボン、ボボン」…って感じではじまったんです。だから、バーバー・ショップ(床屋)コーラスとも呼ばれたりするんです。また、話がそれちゃいましたね(笑)。

「スマブラコンサート」で近藤浩治さんにアタック

ところで、ワタクシ、ニンドリ編集長のサオヘンに『サンシャイン』を完全クリアした人の中では最高齢!(注11)」と、ホメ言葉なのか、けなされたのかわかりませんけど(笑)、そう言われたことあります。まあ、世界は広いから最高齢って事はないと思うんですが、自力でシャインを120個ちゃんととったのは事実でして、『マリオ64』のときもパーフェクトだったんですが、そのときは息子に手伝ってもらったりしたんですよ。でも、今回は、その息子がいなかったんで、独力ででクリアしました! 馬鹿でスゴイでしょ?(笑)。

そうやって、(シャイン80個くらいで)エンディングの曲も、めでたく聴くことができたわけですが、そこでまたまた驚き。今度はサンバなんですよ、これが。ラテン音楽の究極のサンバ。有名なところでは、リオのカーニバルのサンバ。知ってます? リオのカーニバルの台に乗って踊ってるお姉さん…いわゆるプリマドンナですけど、彼女らの衣装がとても重いって。全部で70キロくらいあって、頭に載せてる羽根飾りなんかは20〜30キロくらいあるらしい。ああ、また話がそれてしまいましたね(笑)。

サンバはそんなお祭りの曲なので、とてもエンディングに相応しい音楽ですね。『サンシャイン』でも、すごくノリノリになっていて、リオのサンバカーニバルのように、「ピーピイーピピ!」ってサンバホイッスル(注12)が鳴って、いろんな打楽器も入り乱れていて、そこに聴衆が合唱で「マ・リ・オ! マ・リ・オ!」って、まるでワールドカップの声援のような声が聴けるんです。ん?ところで聴衆って誰なんでしょう?(笑)。まあ、きっとゲーム中に出ていたキャラクターたちなんでしょう。それを聴いて、すごく感激しましたヨ! ああ、クリアしてよかった!! ちなみに『サンシャイン』のサウンドトラックは残念ながら発売されてません。もし最後の曲を聴いたことがない人は、ぜひこの夏にチャレンジすることをオススメしたいですね。

…とまあ、そんな感じで任天堂ミュージックをずっと作って来た近藤浩治さんの匠の技に恐れ入ったわけです。それでワタクシは何をしたかと言うと、『サンシャイン』のテーマを1人で演奏できるようにアレンジして、夜な夜なギターで弾きながら、『サンシャイン』のライブができたら面白いなぁと思っていました。そんなところに「スマブラコンサート」が開かれたわけです。(ああ、ここまで、話が長かった…)

夜のステージでは、たまたま近藤さんがそばの席にいらしたので、「これはつかまえて話を聞かなきゃ」と思いまして、最初に「近藤さん、『マリオサンシャイン』のサウンド、すごくいいですすね。もうジャンゴじゃん!」って突っ込んだら、「ドキ!」って顔してましたけど(笑)。これは後から考えたら「図星」ってことでドキッ! とされたんではなくて、「なぜ、豹柄のオヤジがジャンゴを知っている!?」ってドキッ! だったのかも知れません。

ま、それはさておき、「『マリオサンシャイン』のサウンドがいいから、もっと小さな会場で、ライブなノリでコンサートをやれば、これも楽しんでもらえるんじゃないですか?」って、思っていたことをおたずねしました。この時、とても京都らしく奥ゆかしい雰囲気で「それできたらば、イイですね〜」って応えがかえってきまして、近藤さんって、ずっと前からジャズの出身だなあという思いをもってたものですから、そこで畳みかけるように、「ジャズ系のバンド



ROCOS RECORDS

注5 尾崎孝君=尾崎孝の最新アルバム「Pedals,Bar & Byond ISAKATIKAZO」のジャケットのデザインはあしゅらさんが担当(イラストも)。ライナーノーツも書いているぞ。



徳間ジャパン

注6 「時のオカリナ」のリアレンジバージョンCD=「時のオカリナ」のCDは3種類発売されているが、リアレンジ・アルバムは最後に出た1枚。「エポナの歌」は宮本さんが作詞をして話題になったのだ。

注7 スマブラコンサート=昨年の8月27日、東京文化会館で開かれたオーケストラコンサート。生演奏の素晴らしさと、スケールの大きさに来場者は感動で目頭を熱くしていた。コンサートの監修はハル研の桜井政博さん。



注8 近藤ミュージック=任天堂の近藤浩治さんがつくった、ゼルダやマリオシリーズの名曲の数々の総称。サウンドの美しさだけでなく、ゲームならではのインタラクティブ性は誰にもマネのできないほどすごい。

注9 サウンドエフェクト=ゲームのなかの効果音のことだけど、近藤さんらの手にかかると、ゲームサウンドと一体化してしまうのだ。



注10 スチールドラム=写真の楽器がそれ。カリブのサウンドが聞こえてくるでしょ?

注11 最高齢=あしゅらさんの正確な年齢は推測するしかないのだが、樹齢300年というウワサも。



注12 サンバホイッスル=写真のような笛。価格は1000円くらいから5000円くらいまで。

「マリオ」のテーマ曲は「スキヤキ」と同じくらい世界中で親しまれているんです。

でマリオをやるってのはどうよ？」ってお聞きしたら、「ああ、それ、できたらウレシイですねえ～」って、本当に奥ゆかしい方ですよね(笑)。

ライブをやることになった動機とは？

で、お話、ちょっと飛びますが、ニンドリの2号前の酒井省吾さんとの対談(Vol.94)で、近藤さんが「任天堂で初めて採用された音楽スタッフ」だということが触れられてましたけど、それまでにサウンドの基盤を築いた人たちがいたということも、任天堂の素晴らしさだと思うんです。近藤さん以前は、プログラマーで入社しながら音楽をやった人も多かったわけで、たとえば『バルーンファイト』(注13)なんかは、エフェクトなどがすべて音楽的につくられていて、ゲームしてみるとヒップホップとかテクノミュージックなんて裸足で逃げ出すようなサウンドになってるんですよ。あの時代に、あれをつくった、ヒロカっちゃん(注14)は本当にスゴイわ! ゲームをやっていて、サウンドエフェクトが出てきたときの気持ちよさ。それは今日の任天堂ミュージックの根幹をなしているわけです。

なぜ、唐突にこんな事に触れるかというと、要するに、任天堂ミュージックはゲームをプレイして聴いてこその音楽なんです。それをライブやコンサートのようなカタチで、音楽だけを切り出してみんなに聴いてもらうというのは…、ワタシは好きですけれども、制作者側としては「どうなんだろう？」という思いがあったからです。ま、音楽だけを抽出するって点ではサントラに対しても同じジレンマがあったりするんですけどね。

で、そのあたりのことも近藤さんにお聞きしたんですが、「いや、その辺はこだわらないんです。色々な形で、私の音楽が聴いていただけるのはあり難いことです」と、これまた、あくまでも低い腰のスタンスと奥ゆかしい雰囲気で答えていただきまして、これはどうにかしたいなぁ…と思いました。ワタクシとしても、任天堂ミュージックとともに歳を重ねてきたところがありますし、「近藤さんのようなゲーム業界を代表するコンポーザーが、このまま京都にお隠れになったままではもったいない!」と思いがありました。なにしろ奥ゆかしい方なので、「誰かが表舞台に引っ張り出さないと」っていうイタズラ心もあったのも事実なんですが…。

実は、マリオのテーマって、日本発の音楽としては、「スキヤキ」(注15)と同じくらい、親しまれている曲だと思うんですよね。友達のアメリカやイギリス人の前で歌うと、みんな知ってるし、一緒に歌いだすんです。あれだけ売れたソフトだし、ゲーム中はずっと繰り返し流れているんで、きっと世界中の人の耳に残っているんでしょう。でも、そんな名曲が過小評価されているのが悲しい、というか悔しい部分もありました。音楽家とゲーム制作者の距離が離れているのも、そういった豹価…じゃなかった評価の原因になっていることもあるかもしれません。なので、両方の世界にクビを突っ込んでいるワタシとしては、「接着剤役になって、橋渡しをしようかな？」なんて思ったのも、今回のライブコンサートの動機にはなっていますね。

それで、コンサートのワタクシの隣の席にはM女史(注16)がいまして…ニンドリの紹介記事に似顔絵が出てますけど、まあ、あんな感じのガリガリの目化粧バッチリの60年代風美人です。…と言っておきましょう! アハ(笑)。

実は、M女史も昨夏『サンシャイン』にハマってまして、で、攻略に詰まると質問の電話をワタシの仕事場にしてきてまして、その時「○○のステージの曲、聴きました？ あれすごくいいですね！」と言うくらい任天堂ミュージックにイカれてたわけです。

それでスマブラのコンサートに誘ったわけですが、彼女はたまたまイベント関係の仕事もしていたので、コンサートのあとで、「近藤さんは、ライブのようなこともやってみたいって」と話したところ、「じゃあ、私の知り合いにマンボ・バンドやってる人がいるから話しちゃおう」ってことで、いろいろ動いてくれまして、トントン拍子に今回のライブの実現にめでたくこぎつけることができたわけでございます。ハイ、目出度し目出度し…ドットハライ! これでおしまい…じゃないですね(笑)。

音楽要素を大事にするゼルダシリーズ

ここで、「マリオのコンサートだったのが、ゼルダもライブに加えることになったのはどうして？」ってことなんですが、実は、去年のクリスマスのタイミングでできればマリオのライブになっていたと思います。ところが、会場がそんなにお手軽に空いているわけもなく、それにビッグバンドのアレンジなんて、そんなに早くできるわけないし、どんなタイミングでライブをやったらいいのかなあと思っていたところに、『ゼルダの伝説 風のタクト』が発売されたわけですね。このソフトにも私はまいってしまいまして…。(うれしそうに)どうよ!？ オープニングからきましたねえ～。ケルティックミュージックの鬼! ザ・チーフタンズ(注17)を彷彿させる見事な曲!! チーフタンズは1960年頃からアイリッシュの国民バンドとして、世界的に活動して、何度も来日もしている、日本でも馴染み深いバンドです。先日メンバーの1人アイリッシュ・ハープの方が亡くなりまして、とても残念なんですけど…。

ともあれ、ペニー・ホイッスルとフィドル(注18)のアイリッシュの王道のアレンジ。しかもこれからリンクの冒険がはじまろうとしているところに、ピッタリの情感があふれる曲が流れて来たわけです。

これまでの『ゼルダ』の世界はドイツやフランスの古城の世界を想起させたり、スパゲッティ・ウエスタン(注19)を思い起こさせるところがあったわけですが、『風のタクト』では、イギリスのお隣、ケルティックのサウンドを持ってきたわけです。ケルティックというのは、ケルト人の音楽。みなさんがご存じのとおり、アレクサンドロス大王が大ローマ帝国を築く以前に、ヨーロッパ大陸全土に住んでいた民族なんですが、後に、彼らはどんどん土地を追われていって、アイルランドとフランスのブルターニュ地方の一部に落ち着いたといわれている、いろんな意味で謎の多い民族です。

彼らの音楽は、現在のアイリッシュ・ミュージックの元になってまして、更に、それがブリティッシュ・トラッドやスコットランド民謡の元になっているので、日本人にも親しみやすい音楽(注20)ですよね。アイリッシュの音楽は、後から述べるようにアメリカのカントリー・ミュージックのルーツにもなっていますから、ワタシの知人のアメリカのミュージシャンも色々な形で取り入れていて、彼らからよく教わったものです。デヴィッド・ブロムバーグという人とは、一緒に日本中を旅しましたが、30年前にアイリッシュを大々的に取り入れたロックをやってましたから。

日本でもここ10年くらいで、注目されるようになって、ヒット・ミュージカルのリバー・ダンスなんて人気ですよね。ゲームでいえば『FF7』などからでも使われていましたし、『ゼ



注13 バルーンファイト=1985年に発売されたファミコンソフト。『どうぶつの森』のファミコン家具でも遊べますよ。



注14 ヒロカっちゃん=現クリーチャーズ社長の、たなかひろかずさんのこと。ポケモンアニメや『MOTHER1+2』の作曲者としても有名。

注15 「スキヤキ」=1961年に大ヒットした坂本九さんの「上を向いて歩こう」のこと。アメリカでは「スキヤキ」のタイトルで発売され、日本の歌謡曲として初のミリオンセラーに。



注16 M女史=今回のライブの影の仕掛け人。任天堂に関わりの深い会社で働いていたというウサワもあるが、彼女の経歴も謎につつまれている。



注17 ザ・チーフタンズ=グループの面々が手にしている楽器は、『風のタクト』のサウンドでなじみのあるものばかり。

注18 ペニー・ホイッスルとフィドル=ペニー・ホイッスルはシンプルな縦笛、フィドルはバイオリンのこと。

注19 スパゲッティ・ウエスタン=ふつうの日本人なら「マカロニ・ウエスタン」と呼ぶ、いわゆる西部劇のこと。イタリアで制作されたのでこの名がついた。ちなみに西部劇の代表的なサウンドをつくったのが、NHK大河ドラマ「武蔵」でも作曲している、エンニオ・モリコーネ。

注20 日本人にも親しみやすい音楽=「蛍の光」や「埴生の宿」なども、もともとはスコットランド民謡なのだ。



近藤さんたら、『風のタクト』でもスゴイ仕事をしたなあと思ったら……？



ルダの伝説』でも、『時のオカリナ』の一部の音楽や『ムジュラの仮面』のエンディング・ロールはアイリッシュでしたね。

1800年代の半ば頃、アイルランドの人たちが大量にアメリカに移住するんです。みなさん、「ギャング・オブ・ニューヨーク」は観ましたか？ あの映画でも一部描かれていますが、実はアメリカという国はアイリッシュが切りひらいていったんですね。ちなみに、この映画でアリアを歌っているリンダ・トンプソンさんとも、先日知り合いになる光栄に浴しました。あと、「バックドラフト」は観ましたか？ あれもアイリッシュなんですね。この映画のテーマソングも、さっき言ったザ・チーフタンズが演奏してるんです。同じ曲が「料理の鉄人」のテーマソングにも使われていたりしますので、みなさんにもおなじみでしょう。

最近はこんな風に前述のリバー・ダンスもそうですが、アイリッシュの音楽がいろんな場面で使われることが多いですよね。「タイタニック」でもそうでしたけど、「ファミリー・ビジネス」とか「ロード・トゥー・パーデイション」とか、音楽だけでなく、描かれている人たちもアイリッシュだったりします。で、そこに出てくるアイリッシュの音楽って、汎世界的にみんなを惹きつける叙情感をもってるんですね。アイルランドの雲の立ちこめた風景を想起させる音楽だと思いますし、それが『風のタクト』の世界とピッタシはまるところがあったと思います。もちろんバイキングが登場するなんてところも合いますし。

また話が脱線しましたね（笑）。それで、ゲームを立ち上げると「♪ラララリラリラララ～」って音楽が流れはじめるんですけど、最初はアイリッシュティンホイッスル（ペニー・ホイッスル）とイーリアンパイプ（注21）の演奏からはじまって、そのあとアイリッシュ・フィドルのメロディラインにつながっていくんですけど、その構成がすごく見事で、「任天堂ミュージックはやっぱりエエなぁ」なんて聴いていました。

ところがゲームを進めていくと、火山島になぜかメドリちゃん（注22）がいるわけです。そこで覚える歌が「地神の唄」。メドリちゃんはリラという竪琴を持っていて、そこで弾いてくれるのが…（ギターで「地神の歌」を演奏するあしゅらさん）。すごく情感があっていいですよね（笑）。さらに、森の島の滝のなかでマコレが演奏するのが…（続けて「風神の唄」を演奏）。こちらはお祭りの曲のような感じで、ケルティックの2大要素が2人の賢者の唄に集約されてるわけです。それで、この唄を重ね合わせると…（オープニングタイトルの音楽を演奏）。こういう仕掛けになっていたんですね。つまり、ゲームを進めるための重要な2つの曲が、実はオープニングの曲に集約されていたというわけです。この辺、音楽要素を大事にするゼルダシリーズならではのこだわりですね。

師匠から弟子に継承された『風のタクト』サウンド

そこで、さらに竜の島に行くと流れる曲がこんな感じで…（ギターで「竜の島のテーマ」を演奏）。ここは、ペルーのフォルクローレの影響を受けてるんです。この島では山のてっぺんまで登れるじゃないですか。そんな地形から、ペルーの高地民族をイメージしたんでしょうし、あそこに住んでるのはリト族って鳥じゃないですか。ベタなネーミングですけど（笑）。なのでペルーを代表する名曲「エル コンドル パサ」…「コンドルは飛んでいく」という事なんでしょうか。わかりやすいですねー（笑）。

でも、この曲で使われてるチャンランゴの音がちょっと違うって思ったんです（笑）。みなさんのなかには「チャランゴって何？」（注23）っていう人も多いと思うんですけど…（ギターの山のなかからチャランゴを取り出して）実はコレでして、チャランゴとは、フォルクローレでは不可欠な、ペルーの10弦の楽器なんですが、アルマジロの甲羅を使ってつくられてるんですね。ほら、ネックに目の代わりに穴が開けてある。なんか残酷だって感じる人もいるかも知れないですが、ペルーの人たちが楽器をつくろうとしたとき、アルマジロがとても身近な素材だったからでしょう。

日本の三味線はネコの皮を使ってますけど、沖縄の三線では蛇の皮になりますよね。こういう共鳴する皮の弦楽器の起源はペルシャのほうにあるんですが、そこではサメの皮を使ってつくられています。アフリカのバンジョーの祖先の楽器は山猫だったりしますし、そうかと思うと、ポリネシアでは、ココナッツをくりぬいて楽器をつくったり、海亀の甲羅で胴を作ったりします。ハワイではポルトガル人が持ち込んだ小型のギターを地元の木材（コアウッド）で作って、これがウクレレになります。さっきのスチールドラムもそうですけど、みんな身近にある素材で楽器をつくり音楽を楽しんできたということがよくわかりますねー。

やはり、絵と音楽って、古くから人類の楽しみの核だったからだと思います。

ところで、このチャランゴの甲羅には毛が生えてるでしょう。この種はワシントン条約によって、輸入できなくなりました。それで、一時期、木でつくられたチャランゴがいっぱい入ってきたんですけど、やっぱり音が違うんですね。それで関係者が調べてみたら、毛の生えていないアルマジロは規制されてないという事が判明して、こちらのアルマジロを使ったチャランゴはまた輸入できるようになったらしい。話がまた脱線してしちゃったなぁ。（笑）。

さっき「チャランゴの音がちょっと違う」と言いましたけど、任天堂情報開発にはチャランゴなんてある訳ないので、フラット・マンドリンで代用したようでした。先日ワタシのを1台お貸ししましたから、次の作品あたりで、チャランゴを本格的に生かしたサウンドが聴けるかもしれませんよー（笑）。

そんなことで、「近藤さんたら、『風のタクト』でもスゴイ仕事をしたなあ！」って思ってたら、実は曲をつくったのは近藤浩治さんではなく、永田権太さん（注24）だと知ってまた驚いたわけです。永田さんとは、某秘密クラブ活動でご一緒してまして、よく一緒に演奏もしたりするんですが、バックでベースを弾いてもらってたりしてまして、その彼が『風のタクト』のサウンドを担当していたと後から聞いてビックリしましてね。新しいサウンドを取りこむだけでなく、このゲームには過去の『ゼルダ』シリーズのメロディラインが巧妙に折り込まれていながら、新たな作品になっています。オマケにケルティック風味満載ですから、これはもう、「永田権太の作品だけど、これもライブでやっちゃうのはどうだろう？」と思ったんですね。

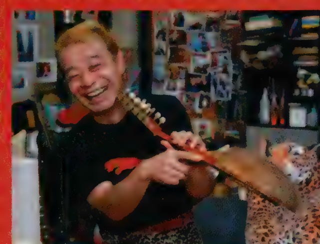
ちなみに、『風のタクト』で近藤さんの曲というと、リンクのおばあちゃんテーマ（注27）。あの弦楽四重奏は近藤さんの作品なんですね！「♪ルルルル～ルル・ル～ルルール…（しばらく停まらない）。この曲もいいですよねえ～。温かみがあって、自分が生まれそだった家のような懐かしさも感じられて。暖かいノスタルジーが自然に湧いてくる。クスリをあげておばあちゃんが元気になると聴けなくなっちゃうんでその辺がヒジョーに残念でした。あと「勇者伝説」（注28）ですね。巻物の物語の進行に合わせてゼルダのメイン・モチーフをフィド



注21 イーリアンパイプ=スコットランドのバグ・パイプに似たアイリッシュの楽器。バグパイプとちがい、鞴（ふいご）で空気を袋に送り込むので、口で吹くパイプは付いていない。更に、和音が出せるキーもついている。

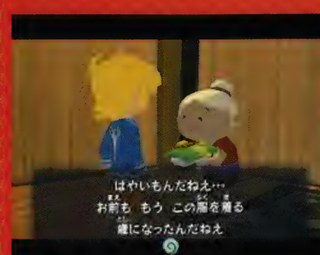


注22 メドリちゃん=「なげちゃってくらさ～い」というセリフが何とも魅力的だった賢者の1人。右はマコレなんだけど、どうしてメドリだけをちゃんづけで呼ぶの？



注23 チャランゴって何？=はいこれです。毛むくじゃらなのが、何とも言えない感触でした。

注24 永田権太さん=「マリオカート64」や「どうぶつの森」などの音楽に関わってきた、任天堂サウンドチームのひとり。ニンドリには写真がありません。ごめんなさい。でも、だからこそ、ライブでお会いできるのが楽しみだったりして。



注25 おばあちゃんのテーマ=おばあちゃんの顔はとても日本人っぽかったけど、音楽がこれまた「日本人に生まれてよかったなあ」と感じさせるもので、名曲です。



注26 「勇者伝説」=オープニングデモ映像のBGMとして流れる音楽。これを聴いて涙した人は数知れず。

宮本さんや、戸高さんや、近藤さんたちの演奏が見られるかも。おいしいですね～。

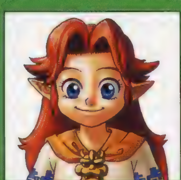


注27 バンド音楽=ゾーラ族のバンド、ダル・ブルーのこと。ああ、懐かしい。久しぶりに『ムジュラ』をやりたくなってしまった…。

注28 風のサカナ=『ゼルダの伝説 夢を見る島』(GB)のクライマックスで登場した曲の名前。『ムジュラ』にも同名の曲が登場していたが…。



注29 『時のオカリナ』の牧場=ロンロン牧場のこと。草競馬に勝つと、ルイージ似のインゴーからエポナをもらえた。あの後の柵越えジャンプの気持ちよさは、もう最高だった。



注30 マロンちゃん=ニンドリ読者にも人気の高かったマロンちゃん。N64ソフトのあのキャラに似た服を着てる…なんてウワサが当時あったけど、覚えてる人、少ないだろうなあ。



注31 戸高一生さん=ご存じ、とたけけこと戸高さん。名前は「かずみ」と読みます。「かずお」と読み間違えてはいけません。



注32 『どうぶつの森』の家具=これがヴィブラフォンの家具。もちろん美しい音色も出ます。



ラーがソロで演奏する。この辺、ケルティックのイメージにフィットしてますよね。で、流石やなぁ…と。

『時のオカリナ』のときはオカリナがキーワードになっていて、『ムジュラの仮面』ではバンド音楽(注27)になりますよね。ベースやピアノ、ドラムやギター…。それでエンディング・ロールでは、バンドが演奏しますけど、あの曲が「風のサカナ」(注28)なのかなぁ? あの曲ビッグバンドジャズの典型ですよね。ところが、これがメドレーになっていて、続いて流れるケルティック風の音楽で終わるようになってるんですね。この辺『風のタクト』のサウンドへの伏線もはられていたことになりますが、「ゼルダ」の場合、どの作品も楽器と音楽がゲーム進行・攻略のための大きなファクターになっている。この辺、コンポーザーは代わっても、任天堂・情報開発の作法がキチンとキープされているのはスゴイ。

さっきも言ったように『マリオサンシャイン』では、近藤さんが自分の過去のコンテンツの資産を活かしつつ、新しい作品をつくりあげたという、ある意味、近藤ミュージックの集大成のようなところがありました。一方『風のタクト』は、師匠から弟子への継承と申しますか、情報開発本部の遺産の伝承がうかがえる作品に仕上がっていると思います。

というわけで、話はとても長くなりましたが、ライブでは『サンシャイン』をやるんだったら、『風のタクト』もやりたいなあ。じゃあ、他の「ゼルダ」も一緒にやった方が、いいだろうという事になりました。



宮本さんや近藤さんとのトークも楽しみなライブ

『時のオカリナ』の競馬(注29)のところで、ブルーグラスの曲なんかも入ってますけど、それは宮本さんが好きだからなんですね。でも、近藤さんに露骨に「この曲入れて」とは言わないらしく「こんな曲もあるけど…」って、レコードを近藤さんのところにそっと置いていくらしいんです(笑)。でも、エポナの曲は明らかに「上司の切なる願い」があったんじゃないでしょうか? 実は、ワタシもゲームしていて驚いたんですが、明け方に牧場に行くとマロンちゃん(注30)が歌ってたでしょ。「♪ルルルル～、ルルルル～」って。あれはカントリー歌手で有名なエミール・ハリスという人の雰囲気そのままなんですわ。宮本さんにそう言ったら、「えへ。わかりました?」って(笑)。

やはり確信犯…というか、「牧場で歌姫」といったら、やはりコレしかなかったんだと思います。宮本さんとワタクシは、年が近いこともあって、聴いてきた音楽がオーバーラップしてまして、ワタクシがマイク真木のバンドに在籍していた頃、アチラは学生バンドで、似たような音楽をセミプロでやってらっしゃったと…。宮本さんはニンドリでも度々取り上げられてるように、学生時代はブルーグラスのバンド「アップルシード」の創設メンバーだったようで、宮本さんの頃は金沢でバンド活動をやってたようなんですが、2代目になってからブルーグラス界ではめちゃくちゃ有名なグループになりました(笑)。

宮本さんは大学の頃から、楽器を弾くのが大好きで、これは有名な話なのですが、任天堂に入社して初めてのボーナスで、かねてから欲しかったマーチンD28のオールド・ヴィンテージを買っちゃったような人ですからね。マーチンD28、とくに40年代から50年代に作られたものは、ブルーグラス奏者にとっては憧れの名器なんです。お会いする前からこの話を聞いたので、「ああ、やっぱりこの人も音楽と楽器が大好きなんだなぁ」とピンと来ました。(ん? 一緒にされると迷惑?? ま、そーかも)。でもそのとき、ギターを買わずに任天堂の株を買っておけば、すごく値上がりしたので、のちに「ウン億円のギター」なんてと呼ばれてました。でも、こういうのって損得勘定じゃないですからね。若き日の宮本茂氏にとっては、すごく大事な宝だったわけですし。

そんなわけで、音楽の趣味や楽器も同じなので、2人で演奏することもよくあります。

「スマブラコンサート」の後、任天堂関係の方の結婚式があったんですが、たまたま、その結婚式にお呼ばれしまして。モチロン、豹柄のスーツで出席して、ご親族のひんしゅく買いまくりだったわけですが…(笑)。

その2次会のパーティではずうずうしくもワタクシが演奏させていただきまして、宮本茂氏と「マリオサンシャイン」のテーマをやらせていただいたんです。もちろん会場には情報開発部の人もたくさんいたんですが、サンシャイン・スタッフの中には泣いた人もいて…。もちろん感動してですよ(多分…)。「やっぱり音楽っていいなあ、人を感動させられるんだなあ」と思いつつ、今回のライブの手応えもそこでバッチリ感じたわけです。つかみはOK! と(笑)。

宮本さんはいうまでもなく世界的に有名なゲームクリエイターですけど、ビッグバンドライブの時には、ぜひ演奏者としても参加してもらいたいんですねぇ。でも、ご存知の通り、すごく奥ゆかしい方なので、プロと一緒に演奏なんて尻込みしちゃうでしょうね。なんとか引っ張り出せると、ギタリストとしての宮本茂氏を見られるかも? これはおいしいですよね～(笑)。

それから『どうぶつの森』で一躍有名になった戸高一生さん(注31)。彼もヴィブラフォンの名手ですごいんですよ。マイ・ビヴィブラフォンを持ってるくらいですから。『どうぶつの森』の家具(注32)にも登場しますけど、きっと彼の要望だったんじゃないでしょうか? さっき言った結婚パーティで、戸高さんも演奏したんですが、なんとマイ・ヴィブラフォンをばらして、愛車の後ろに積んで自前持込みしてました。戸高さんが関わったソフトで、たとえば『ヨッシーストーリー』(N64)などには、ヴィブラフォンをフューチャーした曲も入ってたりするんですね。で、ライブでは、ぜひその腕前を披露していただきたいと…。楽しみですね～(笑)。

ありがたい事に近藤さんも今回のライブに関して、すごく乗っていただいてまして、「演奏しませんか?」とお伺いしたら二つ返事で引き受けて頂けました。ですから、今回は作曲者=近藤浩治の他に、オルガン・プレイヤーとしての近藤浩治さんを見ることが出来ると思います。近藤さんが参加される曲では、ビッグバンド用にリアレンジも引き受けてくださいまして、この辺も、すごく楽しみですよね。

もちろん、永田さんもトーク主体ですが出演してくださるし、ニンドリ読者にはお馴染みの手塚卓志さん(注33)も、あの飄々としたトークで参加していただきます。

こんな風に、マニアの方にとっては、肉声トークと演奏を通じて、任天堂ミュージックがこんな人たちがつくっていたんだということが垣間見えるようなイベントでもあるし、何も知らない人たちにとっては、ゲームに使われていた楽曲がアレンジ次第で、こんなにノリノリになったり、お洒落になるんだという発見をしていただけると思っています。

ん?「ヒョウ柄の男は相変わらず何をやってるのか解らん?」。そりゃもう、ワタクシ、このライブを成功さえるためには、何でもいたします。みなさんに「踊れ」と言われれば踊りま



すよ！ リオのカーニバルのように後ろにクジャクの羽根をつけて…、「お前は美川憲一かあ！」って。そこまではやんない（笑）。小林幸子もやりません!!

それで、今回のライブでは主催のM女史と舞台監督さんが決めた進行では、ワタクシが司会を仰せつかりまして…。本当はアガリ症なんで、舌をかむかもしれませんが、追求しないように（笑）。ゲストの宮本さんたちには、ずっとステージにいていただいて、演奏の合間にいろいろ感想を聞いたりしようという趣向になるようです。これだけのゲストが集うわけですから、トークが楽しみで来ていただけるお客さんもいるんじゃないかと思うんです。普段はニンドリに載らないような、開発話なんかも期待していただいていいと思いますし、宮本さんにはディレクターとサウンドの関わりなんかの話も聞けると思ってるんですね。その場でしか聞けない、その曲がつくられたときの秘話のようなこともじっくり探りだそうと思っています。これ、おいしいですよ～（笑）。



最初から騒いでほしい マリオ＆ゼルダライブ

ライブの演奏をしてくれる方たちの話もしなきゃいけませんね。やはり、これだけビッグになっている任天堂の音楽なので、それにふさわしいミュージシャンにやってもらおうということで、まず、東京キューバンボーイズJr.。1955年から60年頃にかけて世界的にラテン音楽ブームがおこりまして、日本も例外にもれず、このラテン・ブームになりました。猫も杓子もマンボにルンバという時代があったんです。「ウゥ～」って言ったら、みんなで「マンボ！」って流行りましたよね～（笑）。美空ひばりも「お祭りマンボ」って曲を歌ってたくらいで、その頃に東京キューバンボーイズが誕生して、のちにキューバで演奏して、カストロ首相も絶賛したほどのラテンバンドなんです。

それで今回のライブを演奏する東京キューバンボーイズJr.は、そんな伝統的なバンドの流れをくんでいて、キューバン・ボーイズのバンド・オーナーの見砂直照氏が後継に認められて、楽譜も引き継いだ、という日本のなかではラテン・バンドの本流の系譜に属するバンドです。またビッグバンドJAZZとしても「The Big Band of Rogues」の名で活動していて、昨今、ビッグバンドは経済的な理由で、少なくなってきてしまい、なかなか目に触れるチャンスがないので、その意味でも楽しんでいただけるんではないでしょうか？

それから、僕の友達でもあるんですが、世界的なバンジョー＆ギター奏者である有田純弘君（注34）。彼は、日本のスタジオミュージシャンのなかでは、トップの売れっ子で、バンジョーだけでなく、多種の弦楽器の演奏ができる達人なんです。とくにケルティックや「ジプシースイング」の話題になると、音楽雑誌が必ず彼のコメントをとりにいくような人なんで、今回はうってつけかと。読者のみなさんにわかりやすい話をすると、SMAPの大ヒットした「世界にひとつだけの花」に入ってるバンジョーは有田君の演奏によるものなんですよ。

今回のライブでは「マリオ」と「ゼルダ」の過去の作品から名曲の数々から掘り起こして、ビッグバンドとスイングバンドによって新たな魅力を引き出そうと考えています。有田君のバンドはスイングもやればブルーグラスもやりますので、多彩でノリノリのライブが楽しめるでしょうね。

「スマブラコンサート」のときは、「スマブラDX」というゲームに焦点をしぼって、あの世界をコンサートで再現したいというのがあったと思うんです。なので、ハル研の酒井君が最も得意とするクラシックという部分で、オーケストラの人たちの生の演奏でゲームの世界を楽しんだわけですが、今度のライブでは、ライブ・ハウスっぽい陽気なノリで楽しんでほしいと思ってるんです。

とにかくメロディラインが豊富で、しかもどんな演奏をしても楽しんでもらえるのが、任天堂ミュージックのいいところだと思っていますから、アレンジ次第でこんなに変わった味に料理できるなんてところも楽しんでもらいたい。たとえば、有名なマリオのテーマ曲は、いろんなバンドに、いろんなスタイルで演奏してもらって、みんなに違いを楽しんでほしいと思っています。ファミコンで誕生したマリオのサウンドが、いろんな人の手にかかると、こんな風になるよ、みたいな。それは「サンシャイン」のなかで「ドルピックタウン」のテーマが、各ステージでいろんな曲調にアレンジされていったようにですね。

近藤ミュージックの魅力って、ゲームやって楽しい、聴いて楽しい、自分で弾くと、もっと楽しいところだと思います。しかも楽器がなければ歌うこともできるし。

だから、ニンドリの前号に出てましたけど、パーカッションなんかをもってきてもらって、最初から騒いでいただいていいと思っています。本当はイス席があるような会場ではなくって、広いパーティ会場みたいなところで、みんなが踊り出すようなところがよかったんですけど、会場の都合もあって日本青年館でやることになりました。でも趣旨はそういう事なので、最初から立ち上がって踊っていただいてもかまいません。むしろ、皆さんにどんどんやってくださいとオススメしたい。でも、ステージにあがってきたらダ～メヨ！（笑）。さっきも言いましたけど、マリオの曲をマンボで演奏しているときは、みんなでいっしょに「ウゥッ！」ってやってほしいですし。それに、最初のほうで言いましたけど、「サンシャイン」でエンディングの曲を演奏するときは、みんなでワールドカップの声援のように「マ・リ・オ！ マ・リ・オ！」って叫んでいただきたいですよね。

「スマブラコンサート」では、「敷居が高いと思っていたクラシック」の世界がゲームのおかげで身近になった人もいるんじゃないか思います。さりとて、基本はクラシックだったので、お行儀よくしなきゃいけない部分もあったかもしれないですから、今度のビッグバンドライブでは、同じような感動を観客参加型の陽気にのれるコンサートということで楽しんでもらえればと思ってるんです。こんな感じなので、時間などキッチリ決めないで進行するかも知れないから、昼と夜の部では、大幅にトークの内容なんかが変わるかも知れませんね。だからマニアの人は昼夜通し券のほうがいいかも（笑）。あ、いや、昼夜通し券ってないですから、昼と夜をそれぞれ買ってくださいね（笑）。というか、チケットのほうは売れ行きがとても好調のようですが、「ぜひ行きたい！」という人は右で紹介してあるホームページで確認してみてくださいね。まだ間に合うかも？

あと、心配なのは夜の部の人のために、近藤さんに昼と同じ質問をしたら、「さっき、答えたやん」って言われること（笑）。そこ、すごく心配してるんです。まあ、そんな手作りな雰囲気も楽しみのひとつではあるんですけどね。

実はライブ当日用にとってある話があって、すごくいい話なんですよ。ポール・マッカートニー一家が来日した時のお話。そこですごくいいエピソードがあるんですね。でもそれは当日のお楽しみということで（笑）。

ゲーム音楽って、繰り返し何度も聴くものですけど、何度も聴いているうちにイヤになっちゃうのと、耳に残って自分も歌いたくなっちゃうということでは、近藤ミュージックというのは圧倒的に後者だと思うんですね。しかも引き出しがすごく多くて、すごくいろんな要素が取り入れられていて、それが自分のものになっているのが、近藤ミュージックの素晴らしさだと思います。決して、よその音楽をそのまま持ってくるのではなくて、自分のなかで消化している。その消化をしないとインタラクティブにならないからですね。そのへんはスゴイと思いますし、そのように変幻自在な近藤ミュージックだからこそ、いろんなバンドの形態でやるのも今回のライブの趣旨でもあるわけですね。すばらしいでしょ？、このまとめ方（笑）。

ライブでは、W杯の声援のように、みんなでマリオコールをしましょう！



注33 手塚卓志さん=ひやあ、テンテンこと手塚さんもライブにやって来るんですね！ もう、任天堂オールスターって感じです。



注34 有田純弘君=あしゅらさんのお友達にしては、すごくナイスな雰囲気！ 大阪出身の有田さんは1984年にアメリカに渡り、ボストンを中心に活動してきたギタリスト。個人のHPもあるのでチェックしてね。
www02.so-net.ne.jp/~trueblue/

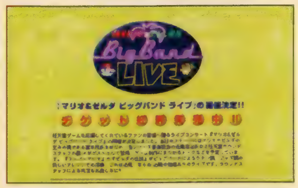
LIVE チケット情報

チケットはまだ手に入るの!?

マリオ＆ゼルダのライブチケットの募集は6月からスタート。応募状況はとても好調で、関係者をビックリさせていたんだけど、募集締切後にキャンセルが出ることも予想され、その分の席が販売される可能性が出てきたのだ。

今回の伊藤あしゅらさんの講演記事を読んで「ぜひ、行きた～い！」と思った人は、下のホームページで確認するか、ライブ事務局まで電話で問い合わせてみてね。もしかしたら空席が出て、運が良ければチケットが買えるかもしれないぞ！

●ライブ情報ホームページ
www.snap-snap.com/live/entry.html



●マリオ＆ゼルダ ビッグバンドライブ 公演事務局
TEL03-3234-9999
（土日祝日を除く月～金 10:00～12:30、13:00～18:00）



続報 GC 9月12日

牧場物語ワンダフルライフ

発売元	マーベラスインタラクティブ	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	使用ブロック数未定
ジャンル	シミュレーション	備考	GC-GBAケーブル対応



牧場物語 ワンダフルライフ

本作のプロデューサー・和田さんがニンドリのインタビューで語った「GC版ではこれまでのシリーズの常識は通用しません」とのコメント。その意味は、今回のスクープ記事を読めばわかる!

これまでの『牧場』シリーズとはぜんぜん違うプレイ感覚をレポート!

牧場生活誌上体験

牧場経営を体験するシミュレーション

野菜を作ったり、家畜を育てたりといった牧場経営を体験できるシミュレーション。今回はプレイ終了まで30年という時間の流れの概念が取り入れらているので、自分や町の人たちが歳をとっていき、町の様子も変化するようになっているぞ。







農作業編

「ワンダフルライフ」になって一番変わったのがココ!

牧場の作業の中で一番変わったといえるのが、この農作業。作物の育て方は今までどおりタネを植え、水をやり、収穫をするという形で変わっていないけれど、今回はその1つ1つの作業により「こだわり」持てるようになっているのだ。「1日の長さを今までのシリーズの倍くらいに設定した」という和田プロデューサーの考えは、このこだわりを生かすためのものなんじゃないかな?



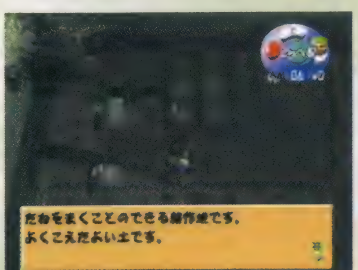
⬆畑には作業する場所にマスが表示されるので、これまでよりわかりやすくなっているぞ

ココが変わった! 農作物に「品質」の要素がある!

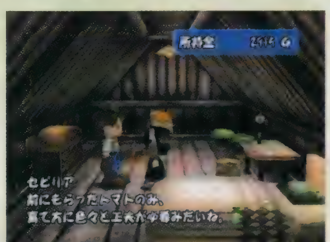
今まで作物は同じトマトを作ればどれも同じものでしかなかったけれど、今回はその作物に出来がいい、悪いといった品質の要素が取り入れられているのだ。品質には水のやり方、育てた畑の土の具合などが関わってくるので、いいものを作ろうと思ったら、そこまでこだわりを持たなくていけないということなのだ。当然いい作物にはいい値段がつくぞ。



⬆手間をかければいいものができる。そんなこだわりが作物に反映するのだ



⬆畑は全部で3面ある。それぞれ土の肥え方が違うので、作物によって使い分けできる



⬆セピリアに作物をあげると、その出来をコメントしてくれるのだ。ふだんは農作業を手伝っているセピリアだけあって、コメントは的確!

ココが変わった! 普通の農作物は出荷できない!

出荷できないのは農場で買ってきたタネを植えるタイプのもので、自分で品種改良した作物なら出荷できる。ただ品種改良は最初からできないため、できるようになるまではミルクやタマゴといった農産物を出荷しながら生活していくことになりそう。タネから作った作物は、料理したり町の中で売ることは可能。



⬆町の中で売るときは「あきない」で!

ココが見どころ 農作物が育っていく実感が味わえる!

すべて3Dで表現されているので、作物が育っていく様子はかなりリアル! 畑から少し離れた場所から見るときは横からの視点になるので、「あんなに小さかった苗がこれだけ伸びたな〜」なんて感じが実感できるのだ。



⬅⬇畑に入ると真上から、畑から離れると横からと視点は変わるのだ

育ちぐあいはかなりリアル!

ハミダシニンドリ 『ワンダフルライフ』での時間の流れは、10日で1つの季節が過ぎ、季節が4つ過ぎれば1年が経過する。季節はそれぞれ春夏秋冬の順番で過ぎていくのは今までと同じだ。



動物たちもより現実に近づいた 牧畜作業編



ココが変わった! 普段の接し方で農産物の品質が変わる!

ミルクなどの農産物も、普段どういうふうに家畜に接しているかといったことで品質が変わってくるぞ。例えば牛の場合、病気になればミルクが取れないのはもちろんのこと、病気が治っても病み上がりの状態だと、今までより品質の悪いミルクしか取れないといった感じなのだ。



↑ミルクには品質があるほか、日によって取れる量が違うこともあったぞ

牛や馬などのお世話は、かいばをあげたりブラシをかけてあげたりと、今までと雰囲気は同じ。ただ、3Dになって大きさを感じられるぶん、「お世話してる」という実感があるぞ。

ココが見どころ 馬に乗って味わえる爽快感

とあるイベントで牧場にやってくる馬は、背中に乗ってわすれ谷の中を駆け回ることができる。美しい自然に囲まれた谷の中を軽快に駆け回る感覚は、まさに「爽快」の一言なのだ。



↑自分で走るよりずーっと速いので、かなり気持ちいいです

ココが変わった! 家畜にきちんと「オス」と「メス」がある!

今までは牛なら牝牛だけといった感じだったけど、今回はオスメスがきちんと分かれているのだ。もちろん見た目だけでなく、ニワトリならオスがいないとヒナのかえるタマゴにならない、といったふうになっているぞ。

オス



メス





↑これは雄牛。オスなのでおっぱいがないのがわかるかな?



↑有精卵でないとヒナは生まれない。つまり、つがいが必要なのだ



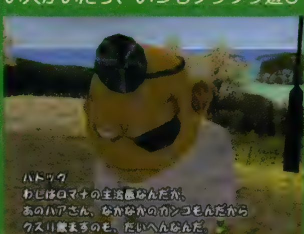


谷の住人編 住人たちの「生活感」がより強く感じられるように!

谷での住人たちは、それぞれ自分たちの生活をして、1日を過ごしている。この住人たちと話をしたり、プレゼントをあげたりといったことでどんどん仲良くなっていけるのは、今までのシリーズと同じだ。当然仲良くなることで、いろんなイベントが起こるというところもいっしょだぞ。

ココが見どころ 自分たちの生活を楽しむ住人たち

わすれ谷の住人は、みんな自分たちの生活スタイルを持っている。例えば朝早くのランニングを欠かさない人がいたり、いつもフラフラ遊び歩いている人がいたりと、それぞれが自分の考えで動いてるのだ。たとえ話をしなくても、行動を見ているだけで人となりがわかる!



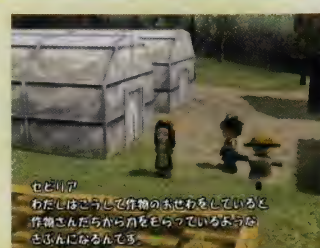
↑医者なら1日中いろんな家で患者を診て回っているのだ



↑朝になると仕事に行くのか、みんながいっせいに道を行く姿も

ココが変わった! 恋愛パラメータは目に見えない!?

今までは結婚できる女の子との会話ウインドウにはハートマークがあり、自分に対する気持ちがわかったが、今回はそういったものが見当たらない。ただ、今回プレイしたところでは仲良くなっていくと表情がにこやかになっていくように思えるのだが…。現実なら人の気持ちがマークでわかるなんてないし、当然?



↑セピリアと仲良くなるとこんなイベントも



↑ナミは感情を表に表さないぶん、見極めは難しいかも



↑ムームーは、ナミと違ってわかりやすそうな気がする

ハミダシニンドリ 家畜や必要な道具の買い付けは、牧場にいるある人物が請け負ってくれる。自分で行かない分、他の作業に専念できるってわけだ。

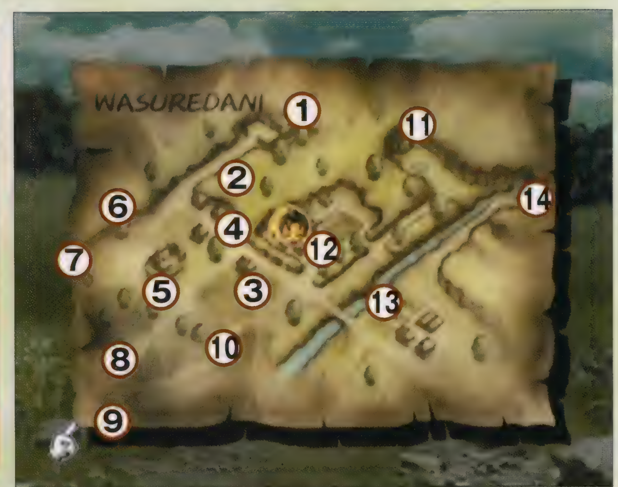
ようやく

ゲームをプレイしたことで谷の様子もわかった!

わすれ谷名所案内

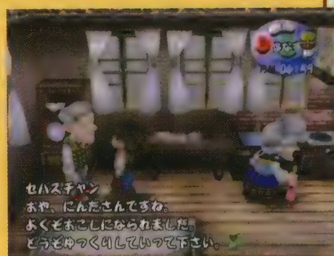
今まではところどころしか紹介できなかったけど、ゲームをプレイできたことで谷全体の様子もようやく判明！ ここで紹介しているほかにも、時間が過ぎていくことで施設や家が増えていくこともあるぞ。

わすれ谷全景



1 お金持ち老婦人と孫が住む大きな家 おやしき

谷のはずれには大きなお屋敷があり、そこには主の老婦人ロマナに孫のルミナ、そして執事のセバスチャンが静かに暮らしているぞ。



↑とても上品な感じもありつつ、おちゃめなところもあるロマナを見守る



←ルミナはロマナととても仲がいいみたい。おばあちゃん子なのかも

3 あんまりもうからない？ 静かな谷の宿屋 みてみテイ

あまり人の訪れもない谷だけに、宿屋の仕事はボチボチだとか。ナミはここの2階でお世話になっているようだが、外に出かけていることが多く、あまり見かけない。

↓ナミはしゃべりもぶっきらぼう







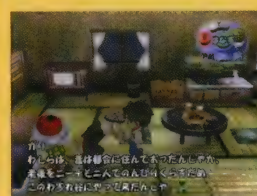
←ルウと主人のテイ。ロックという息子もいるぞ



←宿の近くでは行商人が商売をすることも

2 都会から越してきた老夫婦と一家が集まる みんか

民家のある場所には、老夫婦ガリとニーナの住む家と、スアリー、クリス、ヒューの3人家族の住む2件の家が並んでいるぞ。



←ガリたちの家は畳があって和風な雰囲気



←夫のスアリーの趣味か、トレーニング用具がいっぱい

4 谷に一軒だけの大人たちの憩いの場 ブルーばー

マスターのガーファンとムームーが切り盛りしているバー。店ではガーファンの作るオリジナルカクテルが味わえるぞ。夜になると、いろんな人たちが集まってくるみんなの憩いの場所だ。



→夜になれば、ムームーが働いている姿も。ここに来れば仲良くなれそう



5 何かあやしいたたずまい かがくしゃのいえ

白衣を着た怪しいおじさんのダリルが住むのがこの家。ダリルはいつも考え事をしていて、何を研究しているかを教えてくれないのだ。

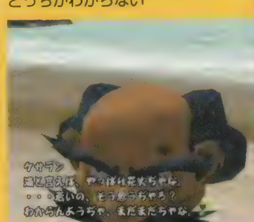


←家の近くに行くと、電気がビリビリしている音なんかが聞こえる

6 おじさんとパズルで遊べる はなびしょくにんのいえ

ここには花火職人の双子のおじさん、ケサランとパサランが住んでいる。どうやらゲームが好きらしく、話しかけると「ゲームをしないか？」と言ってくるのだ。

↓双子だけあって、見た目だとどっちかわからない



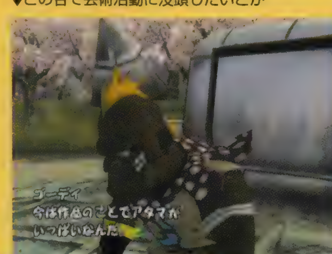


↑挑んでくるゲームはいったんどんなものかな？ 花火に関係してるとか？

7 いったい何を作ってる？ ゲイジュツカのいえ

コワイ顔をした芸術家が住んでいる家の前は、何だかわからないオブジェが並ぶ。これが彼の言うゲイジュツなのかな？

↓この谷で芸術活動に没頭したいとか



ハミダシニンドリ 住人の中には、家に住んでいない人もいる。その人物はいつもフラフラしていて、もじゃもじゃのヒゲなど、見た目からしてかなり怪しい…。

8 カメが水を飲みに来るという カメぬま

とても小さな沼で、カメが水を飲みにやってくるという場所らしいが、その姿はなかなか見られない。釣りざおを持っていれば、ここで釣りを楽しむこともできるぞ。



➡小さな沼でも釣れる魚はなかなかのもの。川魚が多い

9 谷の南端には海もある はまべ

山の自然がメインのわすれ谷だけど、ちょっと足を伸ばせばすぐ近くに海もある。ここには散歩をしに来る人が多く、いろんな人に会えるのだ。ときには人以外に出会うことも!?



⬅カメぬまに水を飲みに来たのだろうか？こんなところにカメが

10 職業柄、家にはあんまりいない ぎんゆうしじんのいえ

ここに住んでいるのは、吟遊詩人のグスタフア。職業(?)柄か家にいることは少なくて、出会うのは外ばかり。家に入れてもらえたときはちょっとラッキーな気分になれるかも。



➡吟遊詩人だけあって、歌は得意。音楽会を開くこともある



11 不思議な生き物たちが集まる いずみ

ここは人通りも少なく、ひっそりとした場所。そのせいか、謎の生物がのそのそと歩いていたり、妖精を見かけたなんて話を聞いたりすることもあるのだ。



⬅白い毛に覆われた、ナゾの生物発見！ 名前はムクムクだって



⬆なんだか入り口らしいものが？ でも小さくて入れないなぁ

12 農作業に牧畜に大忙し！ ぼくじょう

わすれ谷の真ん中にあるのが主人公の牧場だ。牛を放牧する場所や畑に家畜小屋などなど、いろいろな設備が整っていて谷の中でもかなり広いところだぞ。

⬇農具を置いておく倉庫もある





⬆畑は誰かが整備してくれたのか、石ころや雑草などは最初からないぞ



➡生い茂る牧草が青々としている。これなら牛も大満足って感じかな

13 作物作りに必要なタネが買える のうじょう

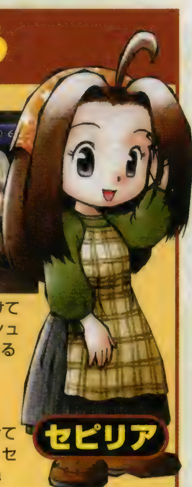
主人公の牧場の隣にあるのが、セピリアがお世話になっている農場。ここでも野菜を作っていて、作り方などをアドバイスしてくれるぞ。



⬆野菜や果物のタネをわけてくれる。ベスタとマッシュの姉弟できりもりしている



⬅セピリアもタネを分けてくれる。同じタネなら、セピリアから買っちゃうね



セピリア

14 どこかの教授が調査中？ いせき

谷のある滝のそばでは、教授のカーターと助手のフローラの2人が何か作業をしているよう。ここには彼らが寝泊りしているテントや、地面に布をかぶせた場所なんかがあるけど、いったい何をしているのかな？



⬅ここに何かがあるのは確からしいけど、それは…

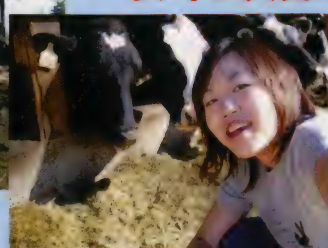
ハミダシニンドリ 谷の中には家畜のほかにも、イタチみたいな野生動物の姿がチラホラ見かけられる。ペットにしてみたいけど…ムリなのかな？

コマちゃんの妹 エミちゃんの カナダの牧場で「牧場」生活を体験中！ ウキウキファームステイ日記

マッスルの闇鍋の1コーナー「コマちゃんのウキウキ広告部日記」でおなじみ、広告部のコマちゃん。彼女の妹であるエミちゃんがカナダにある牧場でファームステイ（牧場に住み込み、その生活を体験すること）中なのだ。ちなみに、ファームステイのきっかけはPS2版の『牧場物語』にはまったことだったとか。今回から数回に渡って、エミちゃんによる牧場体験レポートをお届け。今回は、写真で速報レポート！ リアルな牧場生活の雰囲気を味わってね。



本物の牛の世話ってホントに大変!!



⬆➡たくさんの牛に囲まれて作業をするエミちゃん。実際の作業はなかなか大変そう。次回はエミちゃんの牧場作業レポートをお届けするぞ

続報 GC 10月9日

ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人
価格	6980円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	アクション		

主人公ビリーの大切な仕事は住人たちの救出！



ニワトリの神様に見込まれ、ニワトリたちが住む世界・モーニングランドの平和を取り戻すため、わけもわからずこの世界に連れて来られてしまった少年・ビリー。彼の目的は当然平和をおびやかす敵を倒すことなのだが、そのほかにもモーニングランドの人々(?)を助け出すという重要な使命もあるのだ。

この世界では、いたるところでニワトリたちが捕らえられていて、中にはオリに閉じ込められているかわいそうな者も。このニワトリたちを助けてあげることで情報やアイテムなど手に入り、先に進めるようになる、なんてことになるのかもしれないね。

人間の仲間も!?

さらに、捕らえられているのはニワトリたちだけでなく、ビリーと同じようにこの世界にやって来た仲間たちもいるようだぞ。



←ビリーと同じスーツを着た女の子が！目の前には爆弾まで仕掛けられている!!





↑↓オリの中に閉じ込められているニワトリ。助けてあげてガッツポーズ

ミニゲームで息抜きもできる！



↑出会えるだけラッキーなのに、景品がもらえるとなれば絶対にチャレンジしなきゃ！



➡これは何かを集めるミニゲームか？タマゴで取るなら、手慣れたビリーなら余裕…かな？

この世界には、さすらいのミニゲーム屋と呼ばれるニワトリがいる。神出鬼没のこのゲーム屋にはいつ会えるかわからないが、勝てればいい景品がもらえるとか！

不思議世界「モーニングランド」でできる あんなこんなこと見せちゃいます！

タマゴを使いこなしてステージを進むアクション

本作の一番の特徴は、プレイヤーがタマゴを使っていろいろアクションをするということ。このタマゴは乗ったり、投げたり、転がしたりといった道具として使えるほか、エサをあげて育てることでアイテムや「エッグアニマル」と呼ばれる生物を生み出すこともあるのだ。



ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険™

タマゴアクションで切り抜けるステージの仕掛けも盛りだくさん！

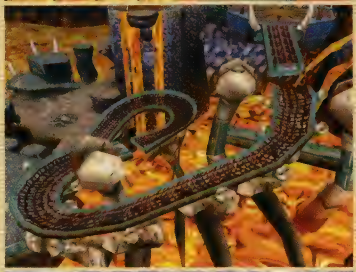


↑タマゴアクションの中には「エッグジャンプ」など名前がついたものもあるぞ

不思議な世界・エッグランドには、この世界ならではのさまざまな仕掛けが待ち受けている。これら仕掛けの中にはビリーだけではどうにもならないといったものもあるが、そういうときにはタマゴを使うことで切り抜けることができるぞ。例えば、左下で紹介している大砲は、ビリーが入るだけでは飛び出すことはできない。しかし、タマゴといっしょに中に入れば大砲から打ち出され、今まで行くことができなかった場所へ行けるようになるのだ。このように、この世界ではタマゴを使った「タマゴアクション」が重要になってくるぞ。

タマゴを使って一気にかけぬけろ！







↑タマゴがあれば坂道やスロープを一気に下れる。タマゴといっしょにすごいスピードで一気に進んじゃえ！

秘技・旗つつみ！







↑↓大砲から打ち出されて、なびく旗にスポッ！　くるまれて下へ着地！



↑雪をまるめて雪ダルマも作れるぞ



↑何かあやしいレールがあるけど…

仕掛けの中でも要チェック！いろんな反応を見せてくれる

エッグリング

数ある仕掛けの中でも一番注目したいのが、ステージに点在するリング「エッグリング」だ。このリングはタマゴを使うことで効果を発揮するというもので、その種類や効果などのバリエーションはいくつもあるらしいぞ。今回紹介しているものでは、タマゴをひっかけてリングの中を高速移動するといった、わりと簡単に使えるものもあれば、リングに特別なタマゴアクションを使うことで、仕掛けが作動するという、ひとひねりあるものもある。とにかくエッグリングを見かけたら、いろんなアクションを試してみるというのが基本になりそうだ。



↑うまくタマゴを引っ掛ければ、高速で移動することができる。これはかなり便利なリングだ！



見事に仕掛けをクリア!!



←↑目の前の閉ざされていた扉が開いた！　こんな使い方もできるんだね～

↓あやしげなスイッチは、タマゴを使わなきゃ押せないのだ。ココにエッグドライバーで…



エッグドライバーを使えば…



ハミダシニンドリ

ビリーはもともと普通の少年。あのへんてこりんな？　格好は、ニワトリの着ぐるみなのだ。見た目はナンだけど、すごいアクションを可能にする、強化スーツみたいなものなのかも。

続報 GC 10月3日

天才ビットくん グラモンバトル

発売元	タイトー
価格	5800円
ジャンル	ラクガキ対戦ゲーム
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	56ブロック

ハミダシニンドリ

「お父さん、お母さんなど、普段ゲームを触らない人が子供に薦められたときでも対応できるようにしたい」と開発のチーフが語ったとおり、チュートリアルはかなり充実している。

NHK 天才ビットくん グラモンバトル

TV番組「天才ビットくん」でおなじみのキャラクタが登場

このゲームは、NHK教育テレビで放送されている番組「天才ビットくん」のグラモンバトルコーナーをゲーム化したものだ。番組の出演者も、キャラクタとしてゲーム内に登場するぞ!! 番組同様の人物が、オリジナルと同じキャストでゲーム内に登場することによって、番組と同じ臨場感を演出するのだ。もちろん声も、番組出演者が担当しており、いろんな場面でしゃべるぞ！

描いたキャラが3Dになって戦うツール&バトル

2Dで描いたものが、3Dに変化する不思議な描画システムを採用し、誰でも3Dのキャラクタを手軽に作ることができるツールだ。描くときに羽を描けば空を飛び、足を描けば歩いたりキックで攻撃ができるようになる。ツールで描いたキャラは、じゃんけんを基本ルールにしたコマンド選択式バトルに参加させることができるぞ。



↑マルを描くとボールが作れる。チュートリアルも充実し、誰でも3Dキャラが作れるのだ



趣味は昼寝
セイコー

普段は怠け者だが、いざというとき頼りになる兄的存在。声の出演はTV番組と同じく「いとうせいこう」氏が担当している。ゲーム、番組の両方に出演だ！



奈良弁を話すドリル少女
ミク

アイデアの都「ビットランド」を訪れたプレイヤーを箱二郎と共に出迎えてくれる、ドリル少女。番組のほうには、4月から姿を見かけないけど…。

ミクと箱二郎の友達
ユージン

本名ヴィットーリオ・ナカムラ・ユージンスキー。普段は粋な江戸弁をしゃべるが興奮状態に陥るとアングラ語という独自のパントマイムを見せることがある。



ビットランドのコンピュータ
箱二郎

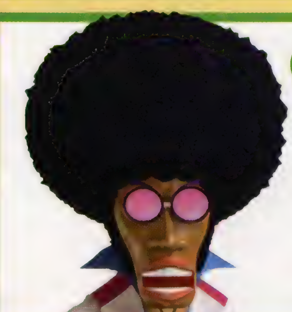
ミクといっしょに登場する、コンピュータ。ビットランド住民の願いを形にするホストコンピュータで、頑固で正義感が強く、反面フリーズしやすい。





ユウコとは双子の姉妹
アイコ

食いしん坊でボーイッシュ。恋愛話とパンが大好き。…という姿でゲームには登場。現在番組中ではボーイッシュが高じてか、男性の姿「アイコウ」として活躍中。



アフロ頭の私立探偵
私立探偵シン

ビットランドのダウンタウンに事務所をかまえる私立探偵。プレイヤーたち3人に、失われた記憶を取り戻すきっかけとなる、ある取引を申し込んでくるが…。

アイコの姉妹で怖がりや
ユウコ

ユウコとは双子の姉妹で、落ち着きがあって優しい性格をしている。しかし、同時に極端な怖がり屋でもある。番組のほうでも現在元気に活躍している。



番組の「グラモンバトル」に出場したグラモンも登場!!

番組のグラモンバトルのコーナーで紹介されたグラモンたちも、ゲーム内で活躍するぞ。対戦したグラモンたちは、ビットランド内の施設「ミュージアム」でその姿やパラメータなどを確認することができる。2000体にも及ぶグラモンが登場し、そのコンプリートも、一つの戦う目標となるぞ。ちなみに、「ミュージアム」では見たいグラモンをすぐに見られるように、さまざまな方法で並べ替えができるなど検索性に優れた機能を持っている。

すごい攻撃で連勝した　すみっこさん

小さな体からは想像も付かないすごい攻撃で連勝したグラモン。名前も外見もとても強そうには見えないのだが、実力は折り紙つきだ!!



6つの手に工具を持つ　コウグモン

機械とモンスターの融合したような姿を持つグラモン。6つの手に持った工具を武器にして戦うのだろうか?



対戦相手は「タコヤキマン」だった　なまたこくん

「タコヤキマン」と壮絶なバトルを繰り広げた勇敢なグラモン。かなり単純な構造のボディだが、その実力は姿からは測りきれない…。



見た目はあかちゃん　アブー

あかちゃんグラモン。マントをひるがえし、見かけによらず強力な攻撃を使いこなすつわもの。手にしたガラガラは打撃用の武器になる?



バリヤーを使いこなした　ダークマジシャン

名前が示すとおり、マジシャンのように巧みにバリアを使いこなしたグラモン。バリアは魔法攻撃を反射して、攻撃を返す攻撃方法だ。

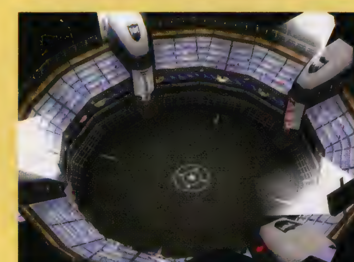


戦いの場グラシアムには番組を再現した物とオリジナルが

グラモンたちが戦うステージは、グラシアムと呼ばれる闘技場。番組同様のグラシアムもあれば、ゲームオリジナルのグラシアムもあり、さまざまなグラシアムで対戦することができる。

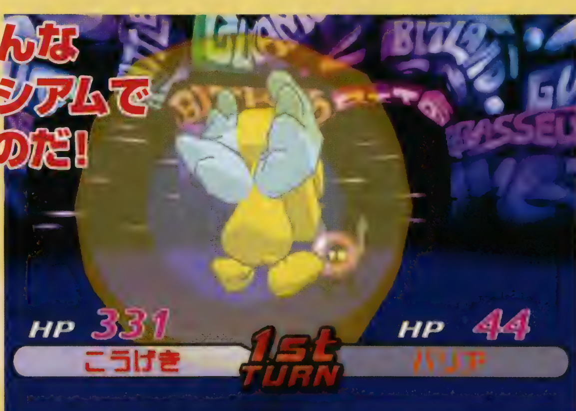
願いがかなうといわれる伝説のアイテム、「ビッキー」を集めるためにグラシアムで戦い抜くのだ。

ゲームで初登場の舞台!



⬅番組では登場していない、ゲームオリジナルのグラシアムも多数用意されている。なかには、グラシアムの周囲をお寿司が回転しているような、奇妙なグラシアムもあるようだ

いろんなグラシアムで戦うのだ!



➡バトルはじゃんけんのルールをベースにしたため、読み合い主体の戦いになる。いろんなグラシアムでアツいバトルを繰り広げよう

番組でおなじみのグラシアム!



➡番組でおなじみとなったグラシアムも、再現されてゲーム内に登場する。番組の興奮がゲーム内に鮮やかによみがえる!!

ハミダシニンドリ チュートリアルは方向スティックの使い方などから始まり、各種ツールの効果もすべて音声ガイダンスで使い方を教えてくれる。もちろん、必要のない情報は飛ばして進められる。

続報 GC 8月29日

テイルズ オブ シンフォニア

発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	RPG	備考	限定版は28000円

TALES OF SYMPHONIA™
テイルズ オブ シンフォニア

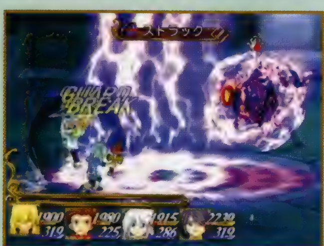
相反する2つの世界を救うRPG



シルヴァランドとテセアラの2つの世界を救うため、主人公の少年ロイドとなって、天使の力を持つ幼なじみの神子、コレットたちとともに冒険を繰り広げる、アクション要素のある戦闘シーンが特徴のRPG。『テイルズオブ』シリーズ1作目となる『～ファンタジア』と物語的なつながりを持つ。

光・火・水・雷・万物・風・月・地 世界の源であるマナを司る8体の精霊たち

待望の発売日まで1ヵ月を切った今回は、ロイドたちの冒険の舞台となるシルヴァランドとテセアラの両世界において、自然の力を司る8体の精霊たちを紹介。これらの精霊たちは個々の属性に応じたさまざまな力を持ち、戦闘中に彼らを召喚することで、その力を使ってロイドたちの戦いを手助けしてくれる。しかし、彼らの助けを得るためには、世界のどこかにいる彼らを見つけ出し、戦闘に勝利し、契約することが必要となるようだぞ。



↑精霊たちを戦闘で召喚すると強力な晶術などを使って敵を攻撃。戦いの援護をしてくれるのだ

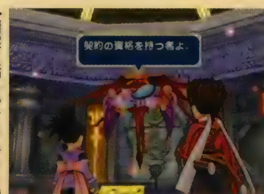


↑精霊と契約するためには、精霊との戦闘に勝ち、ロイドたちの力を見せる必要があるようだ

精霊はしいなと契約することで仲間になる!?

精霊たちとの戦闘に勝利した後、彼らと契約を結んだり、戦闘で召喚するためには、召喚士と呼ばれるクラスの人物が必要となるようだ。しかし、これまでに紹介してきたロイドたちと冒険をともにするメンバーの中には、クラスが召喚士のメンバーはいなかった。今回明らかになった画面写真によると、符術士であるはずのしいなが精霊たちと契約を結ぶことができるようだが、果たして彼女が召喚士なのだろうか？

➡精霊に話しかけられるしいな。彼女が召喚士なのか？





⬅無事に契約が終了。契約には何らかの条件があるようだ

光の精霊 アスカ



実体を持たない精神世界の生命体とも言われる光の精霊。まばゆい白色の光を伴う鳥の姿で現世に現れる

火の精霊 イフリート



灼熱の炎でその身を包む火の精霊。炎によって高熱となったその体は、あらゆるものを溶かすと言われる

水の精霊 ウンディーネ



人間の女性のような姿をし、水辺のどこかに暮らすと言われている水の精霊。癒しの力を持っているようだ

雷の精霊 ヴォルド



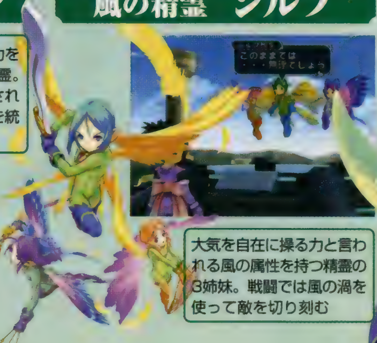
雷の属性を持つ精霊。体からは強力な電撃を発し、その電撃は機械を作動する原動力ともなり得るほど

万物の精霊 オリジン



物質を再生させる力を持つ物質属性の精霊。精霊界の王とも称されており、精霊たちを統べると言われる

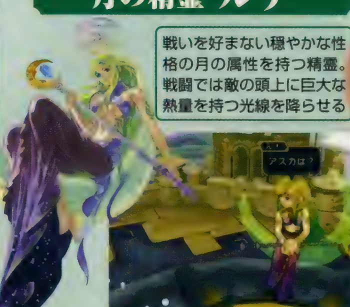
風の精霊 シルフ



大気を自在に操る力と言われる風の属性を持つ精霊の3姉妹。戦闘では風の渦を使って敵を切り刻む

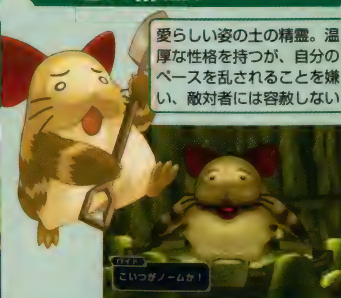
月の精霊 ルナ

戦いを好まない穏やかな性格の月の属性を持つ精霊。戦闘では敵の頭上に巨大な熱量を持つ光線を降らせる



地の精霊 ノーム

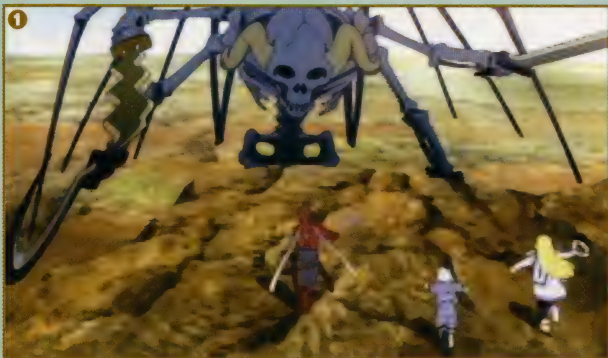
愛らしい姿の土の精霊。温厚な性格を持つが、自分のペースを乱されることを嫌い、敵対者には容赦しない



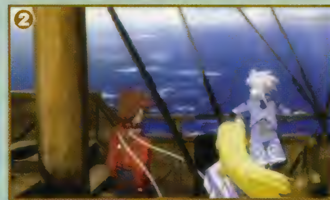
ハミダシニンドリ
オリジナルのシンフォニックグリーンの本体が同梱されることで話題の本作の限定版。今号のプレゼントページではこの限定版を3名の方にプレゼント。どんどん応募してね。

壮大な旅の始まりを予感させる オープニングムービーを公開

ここでは、ゲームを起動すると流れる『テイルズオブ』シリーズではおなじみのオープニングのムービーを公開。本作のテーマソングとともに流れる美しいアニメーションで、ロイドたちの活躍する姿が描かれているのだ。



←オープニングムービーが始まって少ししたあとのシーンがこちら。巨大なガイコツのような敵と戦うロイドたち。この勝負のゆくえは果たして…？









↑②シーンは変わり、船に乗り海路を進むロイドたち。どこへ向かっているのだろうか？ ③～⑤コレットのアップとモンスターと戦うロイド。ロイドの剣技がさえわたり、次々と敵を倒していく

長い旅路をともにする仲間たち



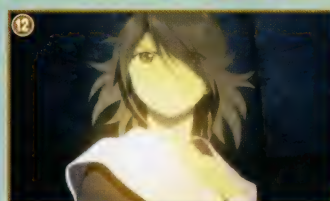












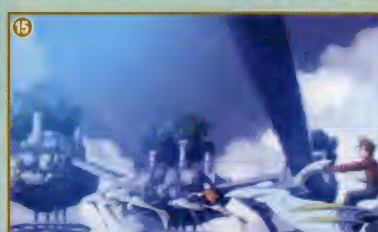


←↑（⑥～⑬順に）コレット、リーガル、リフィル、ゼロス、ジーニアス、プレセア、しいな、クラトスらロイドと旅をする仲間たちの戦闘中のシーンや登場シーン、物思いにふける姿などが次々と描かれる場面が続く。これらの仲間たちとは、いつ、どこで出会うことになるのだろうか？



↑コレットの背に天使の翼が出現。彼女が真の天使として覚醒する姿を象徴しているかのようだ

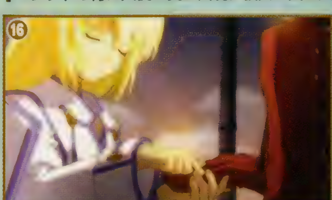
空中に浮かべる乗り物も登場

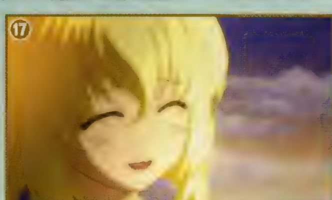


↑空に浮かぶ乗り物に乗って水上を進むロイドたち

アニメムービーの製作はプロダクションI.G.が担当

本作のオープニングムービーも、これまでの『テイルズオブ』シリーズのオープニングムービーや、多くのアニメ作品などを手がけるプロダクションI.G.が担当。クオリティの高さは折り紙つきだ。





↑天高くそびえる塔の前に立つ、ロイドとコレットの2人。どうやらコレットはロイドの手のひらに何かを書いているようだが…。その後のコレットの照れたような笑顔が印象的だ



→雪が降る夜の街を見下ろしながら寄り添う2人

ハミダシニンドリ 本作のTVCMには2つのバージョンが用意されており、このページで紹介しているオープニングムービーが見られるバージョンは、ソフトの発売日前後から放送が予定されているぞ。

ハミダシニツドリ リアルに表現されているのは投球、打撃フォームだけではない。プロ野球ファンならニヤリとする、打席に入るときに特定の動作をする選手がきちんと表現されているのだ。

続報 GC 9月11日

激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球

発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	メモリーカード	26ブロック
ジャンル	アクション野球		

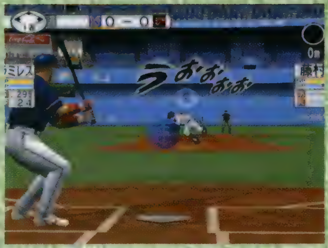
激闘プロ野球™

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球

マンガのキャラとプロ野球選手が対決!!

セガが放つ本格プロ野球ゲーム。「ドカベン」などで有名な野球マンガの第一人者「水島新司」作品に登場するキャラと、現実のプロ野球選手との夢の対決がGCで実現できちゃうのだ！



まさにケタ外れ!! 水島キャラの秘球・秘打

水島キャラの魅力のひとつ「秘球・秘打」。今作では、現実離れした投球、打法が、原作のマンガ同様に放つことができるのだ。

ここぞという場面で使用すると効果的な秘球と秘打。これまでいくつかを紹介してきたが、新たに判明した3つを紹介するぞ。秘球を秘打で打ち返す…といった攻防もできるのかな？



低い球筋から…

↑「野球狂の詩」の水原勇気が繰り出す秘球「ドリームボール」。しなやかなフォームから…



ホップして



落ちる!!

←地面をはう低い軌道からホップして落下



豪快なフォームから唸り声をあげて

←↓「光の小次郎」の新田小次郎の秘球は、画面いっぱいに光を放つ派手な球



まばゆい光を放ち相手を戸惑わせる豪速球

新田小次郎の 光の直球



←↓「男どアホウ甲子園」の藤村甲子園は、跳ね上がるような投法から豪速球を投げる！





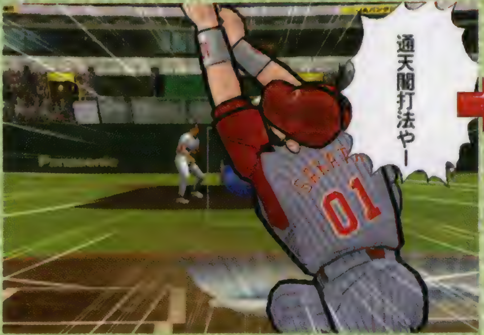
「クロール投法」から投げるスゴイ直球

藤村甲子園の 焦げ付く剛球



超アッパースイングからドームの天井すれすれに球を打ち上げる

坂田三吉の 通天閣打法





←↑「ドカベン」の坂田三吉。「通天閣」シリーズの秘球秘打を持つ。通天閣打法は超アッパースイングでボールを天井スレスレまで打ち上げる打法。滞空時間が長い打球に野手は戸惑う!?

プロ野球選手はリアルを追及!!

原作そのままに表現されている水島キャラ。かれらと試合で戦うことになる日本のプロ野球選手もリアルに表現されているぞ。その投球、打席などでのモーションは本物そっくりだ。



←プロ野球選手対決も熱い



↑→走塁、打撃フォームはリアルを追及。プロ野球ファンも納得のデキ



小笠原の豪快なフォームを再現

初公開 GC 11月未定

レッスルマニアXIX（ナインティーン）

発売元	ユークス	プレイ人数	1〜4人用
価格	未定	メモリーカード	使用ブロック数未定
ジャンル	プロレス		

世界最大のプロレス団体「WWE」のプロレスゲーム最新作

WRESTLEMANIA XIX

アメリカの人気プロレス団体「WWE」の魅力がたっぷり詰まったプロレスゲーム、『レッスルマニア』シリーズ最新作がGCに登場。

これまでのシリーズ同様に、人気レスラー（スーパースター）の技やパフォーマンスをリアルに再現。昨年9月に発売された前作『レッスルマニアXVIII』の後に新たに団体に加入したビル・ゴールドバーグやスコット・スタイナーがバッチリ収録されているぞ。



➡アメフトのNFL出身。荒々しいファイトスタイルが信条。アメフト仕込みのスピアーは驚異！



⬅人並みはずれた筋肉を誇示するマッチョモンスター。テクニックも超一流なのだ

ゴールドバーグ&スタイナーがついに参戦!!

入場、アピールはすべてがド派手！

WWEといえば、エンターテイメント性が高いプロレス。入場シーン、リング上でのパフォーマンスに力が入っているのだ。本作でも入場シーン、パフォーマンスが、本物そっくりに再現。

入場するときのド派手な火花で気持ちを高ぶらせ、入場後のパフォーマンスで会場を沸かす、本物のWWEの流れが体験できるのだ。WWEの選手になった気分を味わうことができるぞ。

⬇日本じゃ考えられない火薬量で火花を飛ばすWWEの入場シーン。選手によって演出が違う



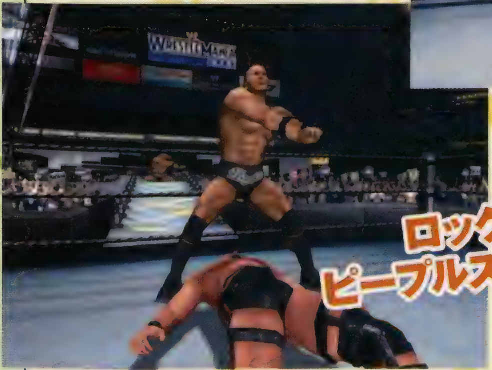
火花が舞い散る!!



⬆トップレスラーのザ・ロック。場内アピール！







⬅⬆ロックボトムからスポーツエンターテイメント史上最高のワザ、ピープルズエルボーでお客のハートのキャッチ

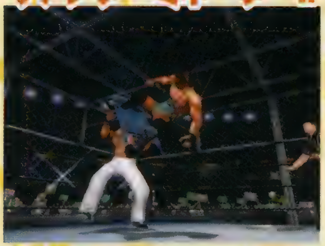
ロック様のピープルズエルボー!!

WWEならではの変則マッチも

通常の3カウント、ギブアップルールのプロレスも楽しめるが、WWEのもう1つの魅力といえば、過激な試合形式。本作ではテーブル、イス、ハシゴを使った過激な試合（ハードコアマッチ）も楽しめることができるぞ。

WWEで因縁相手との抗争決着に使われる、周囲を金網で囲んだ「ケージマッチ」や、タッグタイトル戦の試合形式であるTLCマッチ（テーブル、ハシゴ、イスを自由に使って戦う）も可能なのだ。

ヴァンターミネーター!!



⬆ロブ・ヴァン・ダムはイスを相手に持たせた状態でイスごと相手を蹴り上げるワザが得意！



⬆息の合ったコンビネーションを持つ名タッグ「ダッドリーボーイズ」といえば、テーブル。2人で協力して、テーブルへ相手を落とす3Dも出せるのだ

テーブルへ3D!!

➡ベルトをハシゴを使ってゲットせよ！

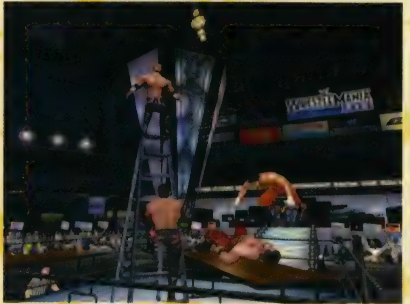






Table Ladder Chair乱舞!!

もっとWWEについて知りたい人はP86へ!!

ハミダシニンドリ WWEといえば、練りに練られたレスラー同士の因縁、抗争、愛憎の物語。現在、WWEで展開されているストーリーを再現するモードはあるのだろうか？ 気になるところだ。

発売直前 GC 8月8日

ドラゴンドライブ ディマスターズショット

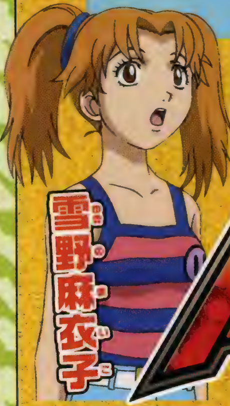
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	3Dシューティング	備考	アニメディスク同梱（2枚組）



➡センコークーラを操作して、ドラゴンたちを倒すのだ



大空レイジ



雪野麻衣子

自らドラゴンを操りヴァーチャル空間でバトルをする体感ゲーム「ドラゴンドライブ」。そのゲームに魅せられた大空レイジと雪野麻衣子。

DRAGON DRIVE ドラゴンドライブ ディマスターズショット

ドラゴンとシンクロして戦う3Dシューティング!!

2種類のステージでストーリーが進む

主人公大空レイジとなり、ドラゴン「センコークーラ」と心を1つにして「裏球」の謎を解く3Dシューティング。ゲームに出てくるステージは広域、高速の2種類で、ステージの最後にはボスドラゴンが待ち構えているぞ。



⬆広いマップの中を、自由に飛び回ることができる。アイテムなども隠されている



⬆ステージが強制スクロールによって、高速に流れる。前方からくる敵を蹴散らしていこう

心を1つにすればドラゴンがパワーアップ!!

プレイヤーが操るセンコークーラは、さまざまな攻撃が可能。また、シンクロゲージを上げれば、さらなるパワーアップができるぞ。





⬅⬆各ステージの最後にはボスドラゴンが立ちふさがる。随所に挿入されるアニメは完全新作で20分を超えるボリューム。物語を盛り上げるぞ

シンクロゲージを使用して戦いを有利に

プレイヤーは「シンクロ玉」を入手すると、シンクロゲージを溜めることができる。シンクロゲージを使用することで必殺技が使えたり、シールドを発動させたりとセンコークーラをパワーアップさせることができるのだ。



⬅相手の攻撃を弾き返すことができるバリアを発生させる



⬅必殺技「光波動」を撃てる。しかし、ゲージの消費も大きい

通常は状況に応じてショットを使い分けよう

センコークーラのショットは2種類。通常攻撃のショットに加えて、ため撃ちをすれば、複数の敵を同時に攻撃できるホーミングレーザーを撃つことが可能だ。また、Yボタンを押せば、ターゲットロックすることができる。



ロックオンせよ!

⬅ロックすれば、視点が固定されるので弾を当てやすくなる

連射可能な通常攻撃



⬅敵単体向けのショット。威力は低いが高い連射性を持つ

ホーミングレーザー



⬅溜める時間によって敵のホーミングする対象数が上がっていくぞ

ドラゴンを変形させる

センコークーラはノーマル状態のほかに、シンクロゲージを消費することで「格闘型」「光速飛行型」「重装甲型」の3つのドラゴンに変形することが可能。状況に合わせて変形させていこう。



⬆飛行能力が特徴のセンコークーラ。広いマップでは重宝するが、格闘するのが苦手



⬆近距離戦闘が得意なセンコークーラ。ただし、遠距離にいる敵を攻撃するのは苦手



⬅スピードは遅いが、防御能力と火力が最も優れている

ハミダシニンドリ 本作を予約購入すると特典として、ドラゴン「センコークーラ」のトレーディングカードをもらえるぞ。このトレーディングカードは実際に遊ぶこともできるのだ。

発売直前 GBA 8月8日

スーパーロボット大戦D

発売元	バンプレスト
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

人気アニメ14作品のキャラやロボットが一堂に集うシミュレーションRPG

GBAで早くも4作目となる、人気アニメのキャラやロボットが多数登場するシミュレーションRPGの最新作。本作では『マクロス7』や『未来ロボダルタニアス』などファン待望の作品が遂に参戦。ゲームオリジナルのストーリーを展開していくのだ。





登場作品一覧

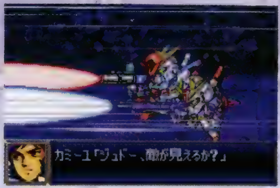
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ZZガンダム
- 機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
- 機動戦士Vガンダム
- 新機動戦記ガンダムW
- THE　ビッグオー
- 六神合体　ゴッドマーズ
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ　グレンダイザー
- 真（チェンジ）ゲッターロボ～世界最後の日～
- 未来ロボ　ダルタニアス
- メガゾーン23
- マクロス7

新しく加わった数々のシステムでさらに戦略性が増した戦闘

本作にはこれまでのシリーズにはない新システムが多数採用され、戦闘やキャラの育成がさらに奥深くなっている。今回は、前号までにお知らせしたシステムの中でも特に戦闘に関わりの深いものを紹介していくぞ。



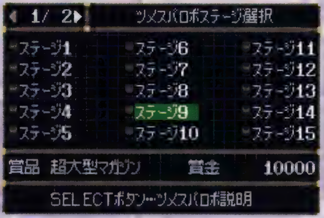
➡オリジナルの主人公も登場。男女から選べるのだ



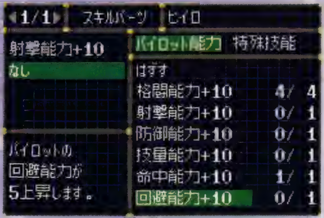
➡複数のユニットによる強力な合体攻撃もできるぞ

パイロットを好みにカスタマイズ　スキルパーツシステム

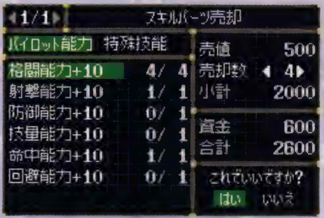
味方の攻撃時に援護ができるようになる援護攻撃のスキルパーツや、パイロットの射撃能力などのパラメータを上げる効果を持つスキルパーツをパイロットに装備させることで、そのパイロットを強化できるシステム。なお、これらのスキルパーツは下で紹介している「ツメスパロボ」や、敵を倒すことで入手することができる。



⬆戦闘の合間にあるインターミッションでの「ツメスパロボ」でスキルパーツを手に入れることができる。どんどん挑戦してみよう



⬆お気に入りのキャラの能力を補完したり、エースをさらに強くしたりなど使い道はさまざま



⬆不要なスキルパーツは売ることもできる。効果の高いものほど売値も高いようだ

お金やパーツが手に入る　ツメスパロボ

インターミッションでプレイできる「ツメスパロボ」では、問題ごとに決められた条件を満たすことで、お金のほかにさまざまなスキルパーツや強化パーツなどを手に入れることができる。問題は多数用意されているようだぞ。



⬅よく考えて定められた条件を満たしていこう

複数の敵を攻撃できる　コンボシステム

コンボのスキルを持ったパイロットが、コンボ攻撃ができる武器を使って攻撃をするとコンボ攻撃が発動する。このコンボ攻撃はマップ上に並んでいる敵をまとめて攻撃することができる便利な攻撃だ。ちなみに、パイロットのコンボスキルのレベルによって攻撃できる敵の数が決まるのだ。





⬆➡一列に並んだ敵を次々に攻撃する。マップ兵器のような使い方ができるのだ

歌を使って支援・攻撃する　マクロス7歌システム

「マクロス7」より登場のパイロット「バサラ」、「ミレーヌ」、「レイ＆ビヒーダ」の4人は通常の攻撃手段を持たず、普段は原作のように「歌」を歌うことで味方のパラメータを上げるなどして戦闘を支援する。ただし、彼らの歌は原作の敵である「プロトデビルン」にだけは、ダメージを与えられるのだ。





⬆味方のユニットに対して歌を歌うとさまざまな支援効果を与えることができるのだ





⬆原作の敵であるプロトデビルンに対してはダメージを与えられる。攻撃は彼らにしか効かないぞ

ハミダシニンドリ　「スパロボ」をより楽しむコツは原作を知ること。本作にもさまざまな原作のエピソードが散りばめられているので、夏休みなどを利用して本作に登場する原作を見てみてはいかが？

続報 GBA 9月12日

真・女神転生デビルチルドレン 炎の書／氷の書

発売元	アトラス	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

合体でデビルを強化するRPG

『真・女神転生デビルチルドレン 光の書』、『〜闇の書』の続編。それぞれの主人公とパートナーも前作と同じで、前作で最強ランクになったパートナーの力が奪われてしまうところからストーリーは始まる。シリーズの代名詞ともいえるデビルの合体を駆使してパートナーを強化するのだ。



真・女神転生 デビルチルドレン 炎の書 氷の書

炎の書、氷の書、それぞれに立ちはだかる新たな宿敵！

『〜炎の書』と『〜氷の書』で、主人公とパートナーたちの力を奪いにきたデビルが異なることが判明！　メフィストは『〜炎の書』に登場し、主人公であるジンとパートナーの力を奪い、レナをさらっていってしまう。イサクは『〜氷の書』に登場。こちらは主人公のアキラとパートナーの力を奪ってしまう強力なデビルなのだ。

炎の書 極寒の道化師 メフィスト

ピエロのようにおどけて見えるが、その裏にすさまじい力を秘めている。「氷の使徒」と呼ばれるものに仕える最強のデビル。その背中には氷の象徴となっているものがあり、強力な冷気を使いこなす。





↑表情や言葉使いはおどけているが、その実力はかなりのもの



←メフィストとの戦闘。魔法を放ってきた！

氷の書 業火の紳士 イサク

言葉使いや物腰はていねいだが、それがかえって不気味にみえる。「炎の使徒」と呼ばれるものに使えるデビルの中でNo1の実力を持つ。炎の象徴となるものをその身にまとい、圧倒的な火の力を見せつける。





↑イサクの強力な攻撃がゲイルを襲う！



↑主人公の前に現れたイサク。最後のシンパンとはいったい…？

新登場デビルは100体以上！

本作には総数480体以上のデビルが登場！　その内100体以上が初登場となるデビルで、今回はその中から5体を紹介。ますます合体のバリエーションが多彩になりそうだ。



オヴィンニク
↑ネコのような姿だが、犬の声でほえる



スヴェントヴィト
↑生きたタケ馬にのってあらわれる軍隊の神



ブッカブー
↑人を驚かすのが好きな大地の精霊。冷気をあやつる



フレイア
↑翼を背中に持ち、2匹のネコと一緒に暮らす愛の女神



ヤロヴィート
↑魔法の盾を持つ軍隊の神。ルールに厳しい

主人公がカードで戦闘に参加！

今までは指示を出すだけだった主人公が、カードを使って戦闘に参加できるようになった。ただし、カードは戦闘で1回だけ使える切り札的な存在で、使うとなくなってしまう。カードはショップでの購入や宝箱、戦闘での戦利品で入手できる。



↑カードは確かに強力だが、使えるのは1回だけなので使いどころが難しい



↑「ダットの風」を使うと、敵を全て追い払うことができる。戦いをさけられるので便利



↑敵を全て「ナカマ」にしてしまう「サマナーの鏡」。かなり使いやすそうなカードだ

ハミダシニンドリ 本作ではパートナーを合体させるとき、合体させるデビルの属性で上がりやすいパラメータが特定できる。合体を重ねて法則をつかめば、自分の好きなように強化できるのだ。

スクープ GBA 9月26日

メタルスラッグアドバンス

発売元	SNKプレイモア	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクションシューティング		

戦車を乗り回す横スクロールアクション

アーケードで人気の『メタルスラッグ』が、GBアドバンスオリジナルタイトルとして登場。主人公は銃で攻撃するのが基本だが、ミッション中においてある戦車に乗れる。生身の時より強力な攻撃ができるようになるぞ。ただ戦車にも耐久力があり、一定のダメージを受けると壊れてしまう。



オリジナルキャラ参戦!



←↑主人公もGBAオリジナル。どんな戦いぶりを見せてくれるのだろうか

ミッションは全5つ+隠しルート

ミッションは全部で5つで、そのうえ隠しルートや隠し部屋も用意されている。また、今回は「メタルスラッグカード」が初登場。ミッション中に取得したカードを使用するとプレイヤーのステータスが変化するのだ。





➡今回の戦いの舞台となる場所のマップ

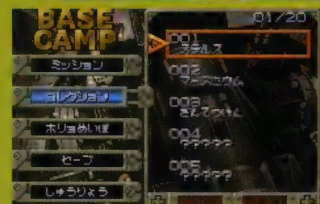




←↑森林や水辺、敵基地の中などバラエティに富んだミッションがプレイヤーを待ち受ける



↑←最初から持っている銃の他に、ミッション中に強力な銃を手に入れることもできる



↑やりこみ要素も充実している

初公開 GBA 9月18日

探偵学園Q ～名探偵はキミだ!～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャー		

探偵学園Q たんていがくえん 名探偵はキミだ!

ヒラメキを武器に難事件を解決せよ

中学3年生の「キュウ」は世界一の探偵になるため、探偵養成学校「団探偵学園」に進学する。プレイヤーはキュウとなって、一流の探偵を目指して集まってきた仲間たちとともに難事件の解決に挑むのだ。推理アドベンチャーだがコマンド総当りではなく、ヒントをもとに実際に自分で考えて推理する「ヒラメキシステム」を採用している。

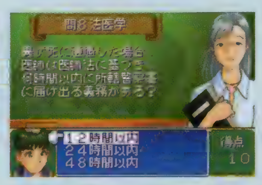


自分で考える「ヒラメキシステム」

重要だと思う情報を自分で選んで手帳に記録し、それをもとに推理する。記録数には上限があるので、重要な情報をよく見極めなければならない。



↑事件の手がかりをつかむため、仲間と協力して捜査するのだ

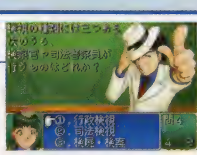


↑授業で出題される問題は、法医学などかなり専門的

ゲームの流れ

❶ Qクラスでの授業

授業では、団先生を始め団探偵学園の講師陣から専門的なクイズ形式の課題が出される。



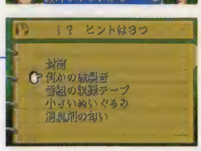
❷ 事件の捜査

事件を依頼され、Qクラスの仲間とともに捜査。ヒラメキシステムを使って手がかりをつかむのだ。



❸ 事件の推理

手がかりをもとに事件の真相を推理する。解決後は団先生から探偵としての評価をしてもらえるぞ。



キュウ



↑幼いころ自分を助けてくれたある探偵を尊敬し、自分も世界一の探偵を目指す

美南恵



↑通称「メグ」。一瞬にして見たものを記憶する瞬間記憶能力を持つ

天草流



↑通称「リュウ」。伝説の探偵団守彦に早熟の天才と呼ばれるほどの逸材

ハミダシニンドリ

『探偵学園Q』では、アニメでおなじみの「探偵があきらめたら事件は迷宮入りなんだ!」や「謎よ…もっと深まれ」といったきめゼリフがフルボイスで楽しめるのだ。

発売直前 GBA 8月8日

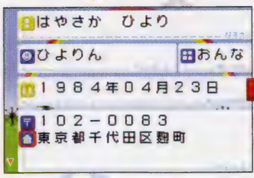
どうぶつ島のチョビぐるみ

発売元	ロケットカンパニー	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	コミュニケーション		

アドレスから動物を生み出すコミュニケーションゲーム

自分や友達の名前や誕生日を入力すると、かわいい動物（チョビぐるみ）が生まれてくるぞ。動物たちは好きな家に住まわせることができて、家によって「かしゅ」や「まんがか」などのおしごとが決まっているんだ。

アドレスを入力すると





チョビぐるみ誕生



島の動物たちと仲良くなってコンサートを開こう

動物たちを自由に住まわせられるのは「ビートタウン」、「キュートタウン」、「スイートタウン」、「アートタウン」の4ヵ所。イベントを通じてそれぞれの街に住む動物たちのなやみを解決して本当の友達になり、みんなで力を合わせてコンサートを開こう！



←動物ごとに異なるエピソードが用意されている

なやみを解決して友達に！

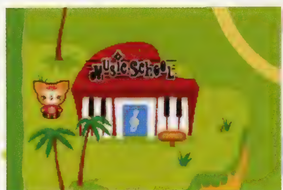


↑なやみを解決してあげると、本当の友達になれる

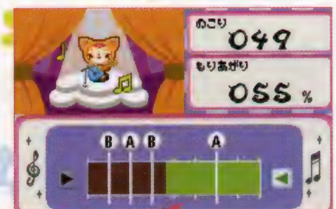


ビートタウン　演奏でリズム感をきたえる

ビートタウンは音楽の街。コンサートの舞台に立つために必要なリズム感をきたえられるぞ。楽器屋さんやカラオケ、ダンスホールなどの施設があり、なかにはレッスンがミニゲームになっているものもある。



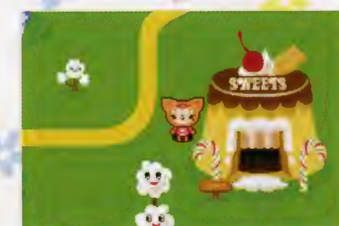
←音楽の街らしく、楽器の形をした建物もある



演奏はミニゲーム
端から延びてくるバーにあわせてボタンを押す。連続で成功させるとリズム感が大きく上がる。

スイートタウン　みんなにふるまうお菓子作りに挑戦

スイートタウンはお菓子の甘いにおいにつつまれた街。ここに住んでいる動物たちはお菓子が大好きなのだ。お菓子は2つの材料を組み合わせて作る。持っている材料は自由に組み合わせられるけど、例えば「チョコレート」と「あんこ」など無理のある組み合わせだと失敗しちゃうぞ。



↑お菓子を売っている「ぷるんとプリン」



↑うまく材料を組み合わせよう

キュートタウン　洋服の着がえでセンスをみがけ

おしゃれが集まるキュートタウンでは、「ハニーベア」や「ブルーモダン」などのお店で洋服を買うことができる。ときには特定の服が必要になることもあるので、いろんな服を集めておくと役に立つぞ。



↑「ハニーベア」では女の子向けのかわいい服が買える

➡洋服は買う以外に動物たちからもらうこともある。おしゃれに着こなしてセンスをみがこう



アートタウン　ホールをかざるオブジェを作ろう

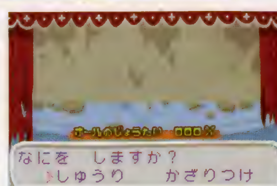
芸術家が集まるアートタウン。ここの「パレットだいがく」で、コンサートホールに飾るためのオブジェや壁紙の材料を買うことができるぞ。



↑芸術の街だけあって、他では見られない変わったデザインの家もある



←コンサートホールを飾るオブジェを作ろう



➡最初のコンサートホールはかなりオンボロ

ハミダシニンドリ　島のみんなとコンサートを開くというのが一応の目標になっているけど、あまり気にする必要はないぞ。お菓子作りならお菓子作りと、自分の好きなものだけを遊んでもいいのだ。

続報 GBA 9月5日

伝説のスタフィー2

発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

伝説のスタフィー2

プチオーグラが強敵を連れてきた！

さらわれたママを助けにいこうとするスタフィーの前に、強そうな奴を連れてプチオーグラが現れた！　今回はそんな強敵たちの中から3匹を紹介。スタフィーは彼らをやっつけることができるのだろうか？



プチオーグラ1号とボンボーン



←↑やどかりのような貝殻に入っているボンボーン

プチオーグラ2号とペキンダック号



↑ペキンダック号の突進がスタフィーを襲う！

プチオーグラ3号とキレモス



↑空を飛びまわるキモレスとの戦い

ラブリーさんがお店を開店

前作にも登場していたラブリーさんがお店を開店。集めたしんじゅで写真やアイテムを買うことができるのだ。



スタフィーが新しいミニゲームに挑戦

今回も冒険の途中に楽しいミニゲームがたくさん用意されている。それぞれのミニゲームのくわしい遊び方などはまだわからないが、前作と同じように、クリアするとごほうびがもらえるかも。

ふれふれボンバー



↑カウントが気になる

おいろあわせ



↑色を合わせるのが楽しそう

ドキドキつなわたり



↑落ちたらどうなるのかな？

続報 GBA 9月5日

新きせかえ物語

発売元	マーベラスインタラクティブ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	きせかえアドベンチャー		

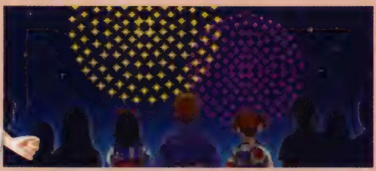
Sin Kisekae Monogatari

新きせかえ物語

夏は水着や浴衣を着こなそう

魔法の国から地球におしゃれ修業にやってきた主人公のマリちゃん。大学生の男の子や女の子たちとお友達になって、お出かけに誘われるたびに新しい服装やコーディネイトがひらめくのだ。夏は水着や浴衣を着こなしてファッションセンスに磨きをかけよう。







↑←夏の風物詩、縁日に花火大会は浴衣でお出かけ



サーフィンではスポーティなセパレート

室内プールではセクシーな黒ビキニ

クルージングではかわいくスカート付き

夏の普段着も充実！



ハミダシニンドリ　『新きせかえ物語』には今回紹介した水着や浴衣の他にも豊富にファッションが用意されている。やはり、同じ状況でもちがう服を着ていくと、イベントが変化したりするのだろうか？

ハミダシニンドリ
突如はじまりました、期間限定『ケロキンDX』ファンクラブ。8月いっぱい受け付けるのでよろしくね!! 木原さんのプレゼントに関しては1名様に限り8月24日「ニンドリ杯」当日に↗

特別企画 その2ケロ

プロケロファーへの道 実戦編

ケロケロキングDX デラックス

GC			
タイトル	ケロケロキングDX	ジャンル	ケロフゲーム
発売元	バンダイ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	発売中	メモリーカード	4ブロック
価格	6800円		

カエルを飛ばす変わったスポーツ「ケロフ」

ボールの代わりにカエルを飛ばす新スポーツ「ケロフ」ができる本作。ゴルフと違い、打数勝負ではなく、コースで入手する得点で勝敗が決まる。


⬆コース上のさまざまなギミックで、得点を入手しよう


➡ボタン2回の簡単操作でショットを打つのだ。個性的なキャラクタたちも魅力の1つ

上級テクニックの1つカエルインワンを猛特訓 in ケルケロン星

今回は、プロケロファーになるためのテクニックの1つ、カエルインワンのポイントを紹介。すべてのカエルインワンは、ギミックコンボを絡めないと狙うことができないので、まずはケルケロン星でコツを覚えて他のステージに挑戦しよう!!



➡カエルをカップに1打で入れる、ホールインワンならぬカエルインワン。狙うのは結構シビアだ

くるりと回るハスを狙おう

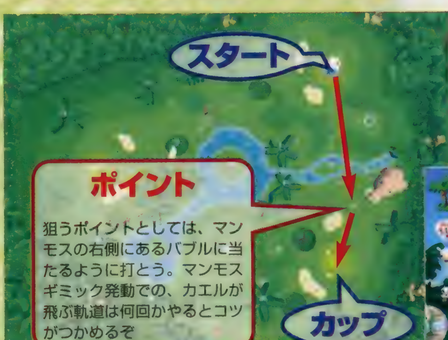
一見、直線で打ってしまいがちだが、発想を変えて狙ってみよう。流れとしては、川を泳ぐ→ハスで飛ぶ→クモの巣→カエルインという具合だ。




⬅カエルが乗ると、方向が変わるハス。これを利用して狙うのだ!!

マンモスを狙って打つホール

マンモスのギミックを利用してカエルインワンを狙うホール。このコースは比較的簡単に狙うことができるので挑戦してみてね。




⬅タイミングを図って押せ

クモの巣でジャンプ!!

このコースは、クモの巣の端を使い、コンボを決めてカエルインワンを狙っていく。うまくクモの巣にカエルを飛ばせ!!




⬅クモの巣の端にうまく入れれば、カエルインワン確定だ!!

ハエを食べるのがキーポイント

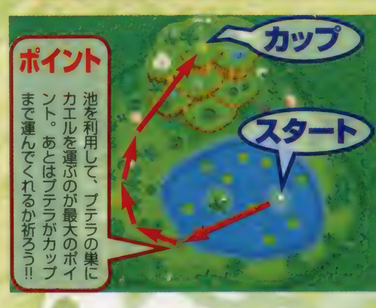
ハエを使い、カエルインワンを狙うルートの1つ。流れとしては、ハエを食べ→ヘビにつかまり→カエルインという感じ。




⬅ハエは、さまざまな場所にいるので、少しでも場所がずれるとダメ

プテラに乗って運だのみ

ギミックのプテラを使うルート。ただし、プテラはどこへカエルを運ぶかわからないため、確実なカエルインワンルートではない。




➡カエルをどこかに運ぶギミック、プテラ

プロケロファーも集まる?ケロフトーナメントへ潜入!!

全国各地でケロフトーナメントが行われているぞ。その中でも今回は、8月24日に「ニンドリ杯」を開催する東京、葛西にある「GAMESマーヤ」での大会にひと足先に潜入してきたぞ!!



GAMES マーヤさん



↑プロケロファーが、1から教えてくれたのだ



プリプリ

←主人公プリプリも大活躍。葛西駅まで記念撮影の旅に出たぞ



店内も…

店長も…

↑←秋谷店長をはじめとしたスタッフの方や、店内にいたるまで、『ケロキン』づくしで盛り上がったぞ!!

ケロキン一色!!

木原さんも登場



↑『ケロキン』の生みの親、木原さんも登場!!

そして…『ケロケロキングDX』 ニンドリ杯 GAMESマーヤにて 8月24日開催!!

初心者もOK!

編集部からの賞品はなんと ニンドリ一年分!! ＋ 編集部福袋



優勝賞品は 木原さんデザイン オリジナルTシャツ



入賞賞品は クリアフィギュアキーホルダー



オリジナルグッズをゲットしよう

ニンドリ杯 大会概要

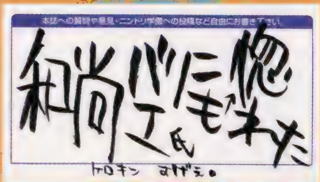
場所: GAMESマーヤ
住所: 東京都江戸川区中葛西 3-18-17
案内: 営団地下鉄東西線葛西駅下車 徒歩約3分
参加申込方法: 当日13:30より受付開始
問い合わせ先: バンダイゲームステーション
03-3847-5090まで
※受付時間:月～金 10:00～16:00(祝祭日を除く)

くわしくは ケロキン公式サイト http://www.KEROKIN.jp まで!!



編集部カズヤの『ケロキンDX』ファンクラブ

唐突ですが、始まりました新コーナー。ここではイラストや、こんなすごいギミックコンボできたよ、などいろんなことを募集しちゃいます。『ケロキンDX』のことならなんでもいいので、どしどし応募してね! みんなでケロフを盛り上げようぜ!!



↑(千葉県/げんるいさん)インパクトありすぎ!!



和尚バエ

➡前号より和尚バエです。好評のようで本人も喜んで…?

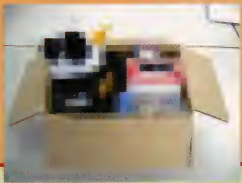


イラストまで…

←(山梨県/あぐりさん)とても可愛く書いてくれて嬉しいです。癒されましたよ

ニンドリ杯の賞品を集めます

ニンドリ杯の賞品「編集部福袋」を作るため、各編集部員からグッズを入手した。次号で報告するぞ。

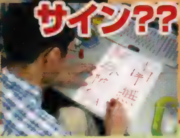


←調達したグッズはモザイクかかってますが、結構な量となったよ



次号で発表!!

←かややん氏からグッズゲットの図。発表を待て!!



サイン??

➡和尚よ…まさかサインの練習か?

木原さんとの対決レポート

前号の予告通り木原さんとの対決をお届け。と、言いたいところでしたが、伝える事がないほど、あっという間に完敗(泣)。それでも、木原さんからのご好意で、サイン入りのアニメ写真と手作りのカンバッチをいただきました。

木原庸佐さん プロフィール



デジタルクリエイター。フリーランスのイラストレーターを経て、有限会社ケロケロキングを設立。代表作は『ポンキッキーズ21』のコニーちゃん。



スタート!!



カエル泣く…

←上手すぎです。さすがは生みの親とつくづく納得



カエル悩む…

←私、つねにこんな感じでした。プロケロファーへの道は遠いねぇ…



負けちゃったケド…

もらいました!!

➡サインとカンバッチをセットにして3名に!!

あて先は

すべての投稿はこちらまで(ギミックコンボはビデオでOK)。また、プレゼント希望者は、「プレゼント希望」と書いて送ってね。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「プロケロファーへの道」係まで

ハミダシニンドリ

↙手渡しできるぞ。その際には、カズヤの私物GBAシルバーを一緒にプレゼント(笑)。プレゼント希望者は、手渡しか郵送かも書いて送ってネ。次号は、編集部福袋の中身を公開だ!!

バイオハザードコレクターズBOX発売
真夏なのに背筋が凍る!? サバイバルホラーに挑戦！

●「バイオハザードコレクターズBOX」にセットされているソフトは、ソフト単体版と同じ内容のもの。「バイオハザード」と「バイオハザード0」はメモリーカード59同梱だ。



←全5タイトルで、8枚のディスクと2つのメモリーカード59が入っている。アンブレラのロゴマーク付きの特殊ボックスは、ウイルスに感染したようなデザインだ

GC

タイトル	バイオハザード コレクターズBOX
発売元	カプコン
発売日	8月7日
価格	19800円
プレイ人数	1人
備考	biohazard 0／biohazard／BIOHAZARD 2／BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE／BIOHAZARD CODE:Velonica 完全版／ウェスカーズリポート同梱／限定生産品

GC版の「バイオ」シリーズが5本セットで発売！ アンブレラのシンボルマークをあしらった特別加工ビジュアルボックスに入り、「ウェスカーズ リポートファイル」も同梱。通常購入するより9,200円もお得な限定版なのだ！



←特典の「ウェスカーズリポートファイル」。あのウェスカーによる報告書なのだ

バイオハザードとは？

96年にプレイステーション用ソフトとして発売されて以来、世界中でメガヒットをとばしている大人気のサバイバルホラー。それが「バイオ」シリーズである。「モンスターが徘徊する場所から生還すること」を目的としたゲームで、様々な謎を解き明かしつつ進んでいくアドベンチャー要素、敵との戦いを繰り広げるアクション要素、そして映画のような恐怖の演出が盛り込まれたホラー要素を持ったゲームだ。状況に応じて、限られた弾丸や回復アイテムを使いながら生き残りを計る。決して敵を倒すだけではなく、敵から逃げるという選択も考えながら行動しなければ生き残ることはできない…。謎めいたストーリーと他では味わえないギリギリ緊張感が、手に汗を握らせてくれるのだ。この夏、「バイオ」シリーズの恐怖を一気に味わってみよう！

シリーズのどれから遊ぶ？

シリーズの5タイトルを（オリジナル版の）発売順に並べてみると、『バイオ』『バイオ2』『バイオ3』『コードベロニカ』『バイオ0』となる。だが、ストーリーの流れは発売順序とは異なり、右の表のようになっている。すでにプレイしたことのある人は、ストーリー順にプレイすることで今までとは違った発見があるだろうし、初めてプレイする人は、発売順にやった方がストーリーをより深く楽しむことができるはずだ。



←発売済みのキューブ版シリーズを持っている人は、「コードベロニカ」を！

シリーズ概略事件年表

1998年	5月	11日	ラクーンシティのアークレイ山中で「バイオハザード」発生
		20日	猛獣にかみ殺されたような遺体が発見される 以降、同様の事件が頻発
	7月	23日	ラクーン市警特殊部隊「S.T.A.R.S.」ブラヴォーチームが、アークレイ山中に猟奇殺人事件の調査へと向かう（『biohazard 0』）
		24日	ブラヴォーチームがアークレイ山中で消息不明に。クリス以下アルファチームが調査に向かう（『biohazard』）
		25日	アルファチームのうち、数名が生還
	8月	17日	ラクーンシティ市内の地下研究施設からの汚染物質により怪事件が続発
		24日	クリス以下数名が、巨大企業アンブレラの調査のためにヨーロッパ行きを決意
	9月	23日	悪魔のウイルスと呼ばれている「t-ウイルス」がラクーンシティに大量流出。ラクーンシティはゾンビの街と化す
		28日	ジルがラクーンシティの地下研究施設の捜査に乗り出す（『BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE』）
		29日	新任警察官レオンと、クリスの妹クレアがラクーンシティに到着（『BIOHAZARD 2』）
		30日	レオンとクリスがラクーンシティより脱出
	10月	1日	ジルがラクーンシティを脱出
	12月	17日	アンブレラのパリ研究所に潜入していたクレアが捕らえられる
		27日	クレアがロックフォード島の刑務所に投獄される。同日、謎の組織の攻撃により、島にウイルスが蔓延する（『BIOHAZARD CODE : Velonica 完全版』）

バイオハザード 0

シリーズ最新作にして、物語の原点が語られる。1998年、ラクーンシティ郊外のアークレイ山中で発生した猟奇殺人事件の調査のために送り込まれた、特殊部隊「S.T.A.R.S.」ブラヴォーチームが遭遇する驚異の事実とは…。『バイオハザード』にも登場するレベッカと、謎の多い元軍人ビリー。2人の主人公を時に入れ替え、時には共に行動させながら敵や謎に向かっていくという、シリーズ初のシステム「パートナーザッピング」を採用している。また、アイテムBOXもなくなったことで、ゲーム性がずいぶん変わっている。

●ソフト単体版　7800円／メモリーカード59同梱／メモリーカード9ブロック必要
（ゲームキューブでのみ楽しむことができる完全オリジナルの最新作！）

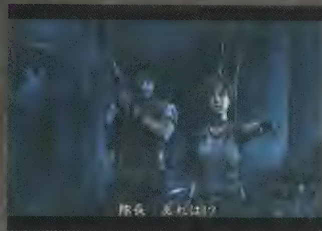


レベッカ・チェンバース

←S.T.A.R.S.最年少の新米隊員。救護担当で化学の知識が豊富。初めての任務で命の危機を経験することに…

ビリー・コーエン

←元海兵隊中尉。23人の虐殺容疑で死刑が確定している。護送中に何らかの理由で逃走した



↑オープニングより。ヘリが原因不明の事故により、森の中に不時着したブラヴォーチーム



↑「生き延びる」という共通の目的のために、共に行動することになるレベッカとビリー



↑ゾンビにつかみかかられているレベッカを援護するビリー。パートナー同士支え合って行く



↑2人の主人公をリアルタイムに入れ替えながら進むという新システムを採用している

バイオハザード

96年に発売されミリオンヒットとなった初代『バイオハザード』をゲームキューブでリメイク。新たにマップやイベントが追加され、より深みを増したストーリーが迫力のグラフィックで甦った。シリーズの生みの親である三上真司氏の手により、全くの新作といっていいほどに生まれ変わった。『バイオハザード 0』で行方不明となったブラヴォーチームの隊員を捜索すべく、クリスたちアルファチームが出動。しかしそこで待っていたのは…。

●ソフト単体版　6800円／メモリーカード59同梱／メモリーカード8ブロック必要
（96年にPSで発売された『BIO HAZRD』がゲームキューブで甦る）



ジル・バレンタイン

→対テロ特殊部隊の訓練経験も持つ。一見華奢だが、多彩な能力を持つ才女

クリス・レッドフィールド

→射撃の名手で様々な武器を取り扱える。元空軍所属でサバイバル能力も高い



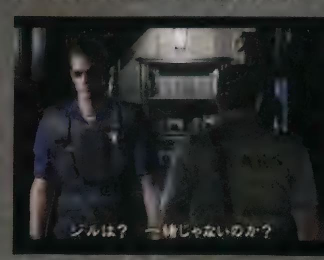
↑グラフィックの美しさは最高レベル。レンダリングムービーかと思うほどのイベントシーンだ



↑一度倒したゾンビが、しばらくするとクリムゾン・ヘッドとなって甦る。背筋が凍る怖さだ…



↑様々な謎を解きながら、生きて脱出する。恐怖と緊張感を存分に味わうことができる作品だ



↑左はS.T.A.R.S.隊長のウェスカー。謎の多い彼の行動は、物語のキーポイントとなる

●『バイオハザード』は、プレイステーションで発売されたソフトのリメイク版だ。しかし、ストーリーの大きな流れが変わっていないというだけで、全く新しいものに生まれ変わっている。

●『バイオ2』で、レオン編かクレア編のどちらかを裏シナリオでクリアすると、隠しシナリオ「フォースサバイバー」（第四の生存者）がプレイできるようになるのだ。

BIOHAZARD® 2

バイオハザード 2

●ソフト単体版　4800円／メモリーカード1ブロック必要
（PS版『バイオハザード 2 DUALSHOCK VER.』を完全移植）

『バイオハザード』から2ヶ月後。平和を取り戻したように見えたラクーンシティだったが、アンブレラの地下研究所から漏れだした悪魔の「t-ウイルス」によって、街はゾンビの巣窟と化してしまった。何も知らずにラクーンシティに到着した2人の若者、レオンとクレアは否応なしに事件に巻き込まれ、ラクーン警察署に逃げ込んだ。しかし、警察署内もすでにモンスターの巣窟と化していた…。レオン編とクレア編、2人の視点から描かれるストーリーは互いに絡み合いながらエピローグへと向かっていくのだ。



レオン・S・ケネディ
←ラクーン市警に着任したばかりの警官。出勤初日の大遅刻が運命を分ける

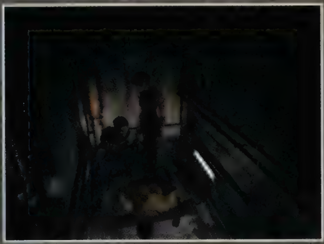
クレア・レッドフィールド
←S.T.A.R.S.アルファチームのクリスの妹。行方不明の兄を捜して街へ来た


↑ラクーンシティに到着したレオン。だが、街は謎のモンスターが徘徊する死の街と化していた…


↑舞台となるのは、ラクーン警察署。無気味に入り組んだ構造の警察署に隠された謎とは…



↑クレアが主人公のクレア編とレオンが主人公のレオン編。2つの物語はもつれるように絡み合う


↑レオン編では謎の女性エイダが、クレア編では少女シェリーがプレイヤーキャラとして登場する

BIOHAZARD® 3 LAST ESCAPE

バイオハザード 3 ラストエスケープ

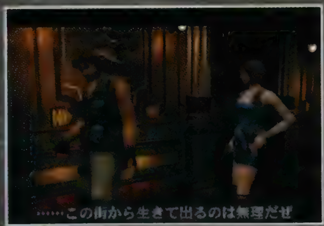
●ソフト単体版　4800円／メモリーカード1ブロック必要
（PS版の同名タイトルより完全移植）

『バイオ2』のレオンとクレアがラクーンシティに到着する前日。急速にウイルスの驚異が広がっていく街から脱出を試みようと行動を始めたひとりの女性がいた。その名はジル・バレンタイン。S.T.A.R.S.隊員にして、ラクーン山中に出撃したアルファチームの生き残りだ。モンスター掃討のためにシティへ送り込まれたアンブレラ特殊部隊の傭兵カルロスと共に、死の街から脱出を試みる。だが、ジルを狙う怪物ひとつの大きな影が…。S.T.A.R.S.抹殺の命を受けたモンスター、「追跡者」がジルの前に立ちはだかる…。



ジル・バレンタイン
→アークレイ山中の「洋館」事件の生存者。シティからの脱出を計る

カルロス・オリヴェイラ
←シティへ送り込まれた、アンブレラ特殊部隊「U.B.C.S.」の傭兵



↑ゾンビの街、ラクーンシティで出会ったジルとカルロス。どうやってシティを脱出できるのか？


↑十万を超える市民の大半は、ウイルスの蔓延によりゾンビと化してしまった…


↑S.T.A.R.S.抹殺の命令を受けている追跡者。執拗にジルに襲い掛かってくる、恐怖のモンスターだ


↑襲い掛かる追跡者。危機状況で選択を迫られる「ライブセクション」というシステムがある

BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版

●ソフト単体版　4800円／8月7日発売／メモリーカード6ブロック必要
（PS2版・DC版の同名タイトルより完全移植）

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

ラクーンシティを崩壊に導いた巨大企業アンブレラ。その陰謀を阻止するために、元S.T.A.R.S.のクリスは単独でヨーロッパへと調査へと向かった。妹のクリスは、その行方を追ってアンブレラのパリ支局へと潜入したが、あえなく拘束され、南の孤島ロックフォートに監禁されてしまう…。監禁施設で出会ったスティーブと共に脱出を試みるクレア。そして、妹の危機を救おうと、いち早く駆けつける兄のクリス…。舞台は南の孤島から、アンブレラの南極基地にまでおよび、シリーズ最大のボリュームで迫るストーリーが魅力。『バイオハザード』で死んだはずの男、あのウェスカーも登場する…。

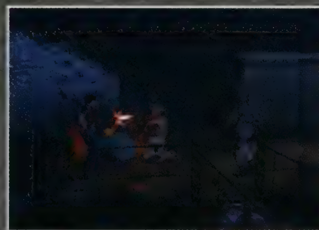


クレア・レッドフィールド

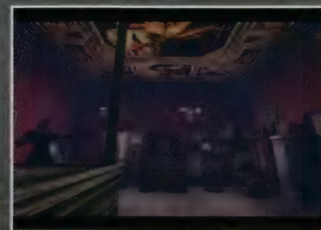
➡兄の後を追ってアンブレラのパリ支局へ潜入したが、あえなく拘束される

クリス・レッドフィールド

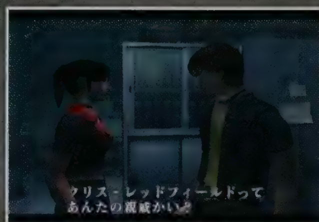
⬅妹クレアの危機的状況を知り、はるばる救出へと向かう頼れる兄



⬆クレアが捕らわれていた孤島が何者かにより攻撃を受けた。その時にウイルスが流出したようだ



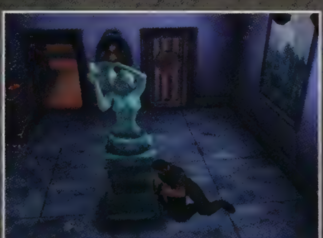
⬆アンブレラに深く関わっているアシュフォード家。彼らの目的とはいったい何なのか？



⬆クレアとスティーブは共に孤島で監禁されていた。徐々に理解しあう2人を迎える運命とは？



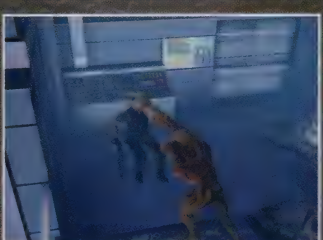
⬆両手にもったサブマシンガンを発射するスティーブ。襲い来るゾンビを退けられるのか？



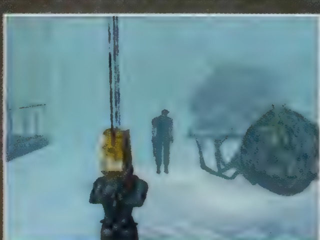
⬆どこかで見たことのある場所だが…。これは…『biohazard』の洋館とうり二つではないか!?



⬆妹を助けようと危険な状況へと乗りこんでくるクリス。無事クレアと合流できるのか？



⬆今までに見たことのないモンスターも多数登場。その恐怖に耐えながら生き残らねばならない



⬆永久凍土、南極。なんとこんなところにアンブレラの研究所が。そしてこのモンスターは!?





⬆あのウェスカーも登場。いったい何故、彼がここに？ なんのためにこんなところへ？

舞台は孤島。そして南極。



スティーブ・バーンサイド

⬆孤島の監獄に捕らわれていた少年。単独で島から脱出しようとしていたが、次第にクレアとうちとけあっていく。彼を操作する場面もある



アルバート・ウェスカー

⬆かつてはS.T.A.R.S.の隊長として活躍し、クリスの上官だった男。その経歴は謎に包まれている。『バイオハザード』で絶命したと思われたが…



アレクシア・アシュフォード

⬆アルフレッドの双子の妹と言われているが、実体は謎。その美貌と才能から同家の初代当主・ベロニカの再来とまで言われた人物なのだが…



アルフレッド・アシュフォード

⬆ロックフォート島のアンブレラ基地の司令官。由緒正しい貴族、アシュフォード家の直系で幼少の頃に、父の失踪にともない当主の座についた

●『バイオハザード』シリーズは、ゲームキューブへの独占供給が発表されている。今後の正当シリーズはキューブでしか遊べないのだ。現在はレオンが主人公の『バイオ4』を開発中。

攻略本スタッフの2週間の動きが分かる 攻略本2WEEKフラッシュ！

『F-ZERO』攻略本チームにスーパープレイヤー「アンドレ」を緊急召集

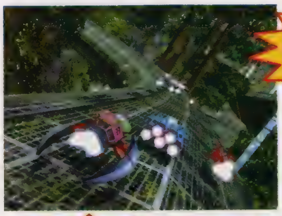
私、トランセル種市も、現在制作真っ最中の『F-ZERO GX/AX』の攻略本だが、「より速いタイムで業界最速！」を目指そうと、助っ人として「64DREAM」でスーパーゲーマーとして活躍していた、アンドレを緊急召集した。もちろん、今でも彼の腕は衰えを知らなかった。



アーケードの『AX』を担当



今回は『AX』の攻略を担当してもらうのだが、腕慣らしに『GX』のグランプリをプレイしてもらうと、いきなり「エキスパートクラス」に挑戦するアンドレ。もう『AX』の段位もマスターランクを越したからこのくらい当然、と強気の発言。実際のプレイも…スゴイ、いきなりクリアかよ。



⬅全6コースをアンドレに走ってもらい攻略します。強気の走りが攻略本にも反映される!?



➡『GX』は私も含め『マリオカート』『ウェーブレース』などのレース系に強いライター陣が担当

『マリオ』『カービィ』攻略本の発売日がそれぞれ変更に

『ポケモンピンボール』の次は『スーパーマリオアドバンス4』、『カービィのエアライド』の攻略本が控えており、それぞれ8月20日、22日の発売を予定している。まさに夏の攻略本ラッシュ！

…とは言いつつも、実は前号を見ると『ポケモン』『マリオ』『カービィ』の攻略本が3冊同時発売、みたいなことを書いてしまったのですが、今考えると大嘘つきでしたね…。そのときはホントにそんな予定だったんです…。いろいろご迷惑をおかけしました。







⬆左の発売が正しいものです…。なかなか発売日って、決まらないんだよねぇ

『どうぶつの森e+』攻略本好評発売中！



カバー左上にある「R100」のロゴ。これは「再生紙を利用しています」という表示だったりするんです。「ゲームは人にやさしく、攻略本も地球にやさしい」そんなエコロジーチックな任天堂ゲーム攻略本「どうぶつの森e+」は、書店にて絶賛発売中。周辺機器の「SDカード」や「カードeリーダー＋」の使い方、遊び方もわかりやすく解説している。



⬆各季節に合わせたイベントも、イベントカレンダーでチェックすれば見逃すこともない

攻略本やニンドリの立ち読みや編集部のコラムが見られる 「ニンドリドットコム」

攻略本やニンテンドードリームの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!? そのほか編集部員たちのコラムも好評連載中だ！

アドレス http://www.nindori.com



⬅随時更新される編集部コラムは必見

既刊案内情報

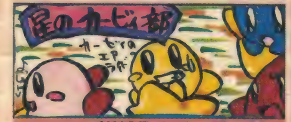
ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説 風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
どうぶつの森e+	950円
NINTENDO64	
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア 図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1300円
MOTHER1+2	1200円

ゲームソフトファンクラブ

-Get a life with the dreamer's dream-

●もーゲーム出すぎて遊びきれません。そんな中『PSO ep.3』に悪戦苦闘中。あと『黄金の太陽』部はお休みです。(かやゃん)
●文字が小さくて、掲載すると読めなくなっちゃうハガキも多いです（泣）。大きめに書いてくださいませ（宝山りふぁ）

●最近『マリオパーティ』やってて思ったんですが、水の中で行うミニゲームで服着たままなんて、おかしい！ 水着を着るべきです！ あ、でもピーチやデイジーが水着なんて着ちゃったら、マリオ達ゲームに集中できないかも…（笑）。ピーチとデイジー何するにもドレスとハイヒールなんて…ある意味スゴイ…。（奈良県／月影隼人さん）任天堂を代表する姫たる者、ドレスで泳げなければつとまらないのです？（り）



（茨城県／Yカービィさん）

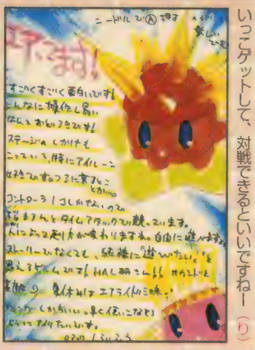
なにが気になるって『エアライド』のチェッカー。穴埋めしてぇ！（か）



（神奈川県／岬はなびさん）だんだん慣れていく感じがいいんですよね。空かける16の夏（り）



（兵庫県／りょくさん）出張サウンドテストはむっちゃ好評でした。桜井さん＆スタッフに感謝っ（か）



（埼玉県／しらいふうさん）早くコントローラもういっこゲットして、対戦できるといいですねー（り）



（神奈川県／ぐっちーさん）ソードカービィ、容赦なく相手に切りかかる姿がすんごいよね（笑）（か）



（島根県／ペロキャンさん）魔法使いカービィ。ちょっと～オチャメ～なピンク玉、なんつって（笑）（か）

●「エアライド」酔っちゃうくらいやりました。オープニングのメタナイトかっこいー！

（千葉県／花ヘイホーさん）

—ムービーにいるということは…（か）



（三重県／鮎さん）実は「鉄」の31秒～の部分に違和感。それほど原曲はインパクトのある曲ですね（り）



（静岡県／山本直美さん）酒井さんはサインに五線譜を書いてくれたところにもホレました（笑）（り）



（千葉県／最中さん）サンドーラみたいな曲は、日本人好みなのかもしれませんね。大好き！（り）



（埼玉県／蒼月翠さん）マシンの数多いんだけど、みんな個性的だから操作感が全然違うんだよね（か）



『マリサン』はやはり夏にやるのがイイですね！早くサングラスの似合う男になりたいぜっ（笑←まだらしい）。（り）
（兵庫県／五島誠一朗さん）



（青森県／松本ハルキさん）仲良しブラザーズぶりを発揮してくれそう。お留守番日記も好きだけど（笑）（り）



（大分県／友希さん）ベビィマリオ、やっぱ動きが速いのでアッシも使ってます。GCでも出るっしょ（か）



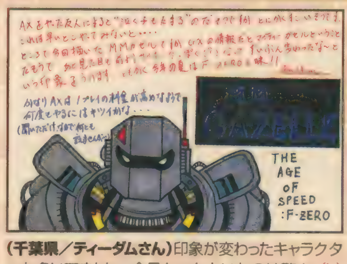
（山梨県／Q丸さん）ホバーで飛ぶのが楽しくて！私はドルピック島で遊んで終わってます（こら）（り）



（愛媛県／街さん）はっ！ヨッシーのアレは二重だったんですね。声もラブリー。アワワワ（り）

F-ZERO部

ストーリーモードのすんばらしいムービーはもう見た!? まさか、サムライゴローがバ○転するなんて…（笑）。（か）



（千葉県／ティーダムさん）印象が変わったキャラクターも多いですよね。全員ちゃんといたのは驚き（り）



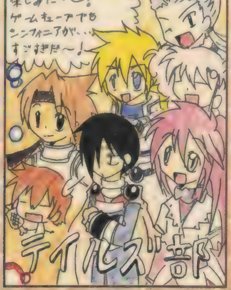
（長崎県／蒼月まいさん）2時間ぶっつづけで揺れの激しいコースを遊んで筋肉痛…って2時間?!（り）



（大阪府／raiさん）思わずハンドルコントローラも買っちまいました。曲がるときの抵抗がイイっす（か）

テイルズ部

問題は『シンフォニア』が出る前に『ファンタジア』がクリアできるか…。（か）



（三重県／マカリミさん）限定カラーのキューブまで…。すごすぎだー。色のこだわりも素敵です（り）



（滋賀県／歌成カズシさん）フィールドでも戦闘中でも、キャラの姿が変わらないっぽいのが好きです（か）



（大阪府／春口陸さん）キャラが活きいきとしてるのが人気の要因でしょうか。『シンフォニア』も期待！（か）

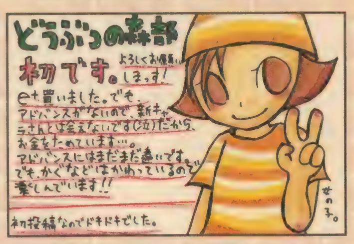
お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

●なるちゃん（女の子）はついに!! ホコタテ村に引っ越して来ました!! そこで出会ったトビオさんがとてもイイ人でした。クローという人は、たくさん家具をくれるし、ベンさんという人は、ギャグがとても面白い人でした。たまにみんなとなかドッチで遊んだりしてとっても充実しています。その時のトビオさんの強さときたら、もう逆に投げる方になってボッコボッコボールをあてたいくらいです（危）。けけけいじが好きです。相変わらずなるちゃんはシブいんです。シュミが女の子らしくありません。トホホ。

（兵庫県／ソーナンスみやさん）

──楽しく遊んでる様子が伝わります〜。（り）



（岡山県／桜庭ハヤさん）カードを読み込むにはGBAが必要だもんね…。楽しいんだけどね〜（り）



（鳥取県／ニャニャQさん）表情とともにメガネの形が変化するのも見逃せない、筋肉痛のハカセです（り）



（愛知県／ポケマニさん）デザインが読み込めるのって嬉しいですよね！たくさん出るといいなあ（り）



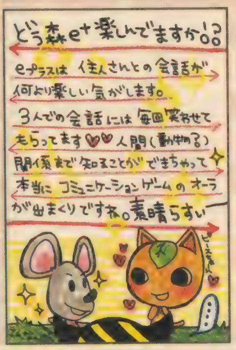
（静岡県／静香さん）ジョン、N64版の村にいたなぁ（遠い目）。お気にの動物とペアルックだと嬉しいよね（か）



（愛知県／緑雨まさきさん）マリオな家具はファミコン版の音も鳴って最高！ニンドリくんも呼んでね（り）



（岐阜県／葵都さん）うちも「ぽえーん」です。変えろと言われたら「ぷーぷー」。ぐんまけん。（り）



（山梨県／あぐりさん）「住人達のあまりの仲の良さに、少し寂しくなってしまう時まで…」あるある（り）



（愛知県／てでちゃんさん）

今号のフロク、見てくれたかな？ もーチカラ入れて作りましたさ。1年間、みんなの部屋に飾ってくれると嬉しいでっす。（か）



（岐阜県／おこじょさん）作りましたか（えりが逆だけど）、浴衣を着て雰囲気バッチリですね（り）



（愛知県／ラムネさん）「e＋」は1回しか花火見られなくて残念…。7月4日は楽しみました？（か）

●いやいや、うれしいことばかりです！家具が増えた、広場のいずみ、住人の変化…。うれすぃ〜！もう、嬉しすぎ宇宙までぶっとびそうです！

（栃木県／ラーメンさん）

──細かい変化もたくさん！嬉しいさ〜（り）

●『森』をやるのはN64版以来です。どうぶつたちからいっぱいミュージックをもらい、聴いたところ、すごくよかったです！いったい何曲あるんだろうなあ。

（愛知県／ヨッシーマントさん）

──新曲の数もすごいらしいですよね！（り）



（新潟県／水木蛙さん）えーっ、…うん、見えません…（残念）。でもだまし絵みたいでオモシロイかも（り）

●『森』は『e＋』が初めてなんです〜。ほし〜というところに母が買ってきちゃいました。目の色が黒でちょっとガッカリ。でも、と〜っても楽しいです！

（東京都／とにわさん）

──お母さんと遊んだりしてるんでしょうか。家族でひとつの村に住もう！（り）

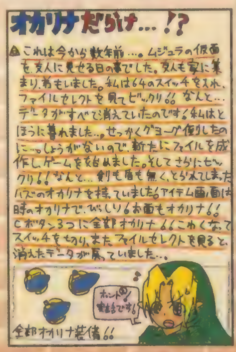
●『エフゼロ』アーケード版、めっちゃくちゃ楽しすぎですです。すでにつぎこんだお金は5千円をカル〜クこえました。『エフゼロ』の魔力ってすごいです。今年の夏は『GX』と『AX』で決まりだぁ〜！

（千葉県／董崎ゴンさん）

つぎこんでますねぇ〜。今は『GX』とともに楽しんでるんでしょうね！知る人ぞ知る（？）ゲーマーアンドレも、当然『AX』やりまくってます。（り）



（秋田県／輝鈴さん）ゲルド族は独特の雰囲気がいいですよね。砂漠の民っていうところが（り）



（北海道／キメラ。さん）ああ、それはチンクルが魔法でイタズラしちゃったからだね。と、言っておこう（り）



（徳島県／みるくるみさん）考えたことなかった…。なるほど、コログの中には女の子もいるかも？（り）



（鹿児島県／彩ユリさん）大人の姿、出ませんでしたね。カーフェイも動かせるのが面白かったな（り）



（大分県／えばんすさん）ボス戦では、がんばって写真を撮ります（笑）。もーホントそれだけ（か）



（埼玉県／大和悠さん）キータンのお面といえば、カーフェイとマニ屋のおっちゃんの過去が気になってたり（り）

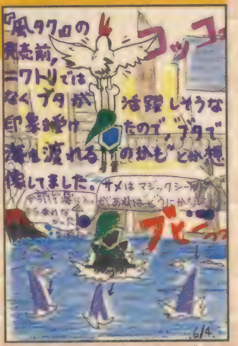


（愛知県／秋里ひいろさん）

最近、ヒレのしめり具合どう？ 湿気の多い季節ゾラ。（り）



（長野県／らりーたさん）ミョーな場所にいるんだよね青チュチュ。いろんなアイテムを駆使しましょ（か）



（沖縄県／シドッチさん）ブタで航海！しかもホントに試しちゃいましたか。さすが勇者！（り）

●やっと『裏ゼルダ』クリア〜…。な…長かったです…。難しすぎですよ…。特に苦労したのが、ガノン城の炎と闇ルート。もう落ちまくり。シルバールピーあと1枚ってところで落ちちゃったり。

（栃木県／邪夢さん）

──あー、あせると余計に失敗するんですよねぇ〜。ムキーッ（り）

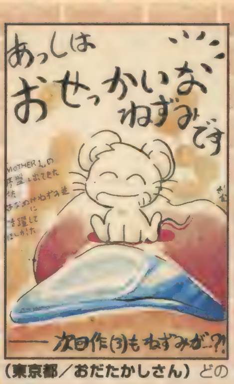
お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

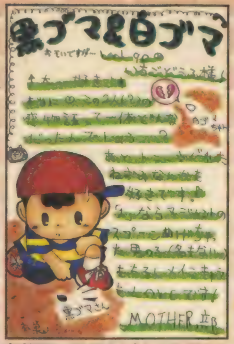


サントラや小説も出て…。嬉しいけどキビシイ！…でも、買う。って人が多いようです。ぜんたいてきにおかねがたりない。ぶー。あらあら。（り）

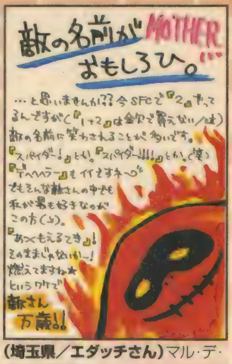
（東京都／ウララコさん）



（東京都／おだたかしさん）どのネズミも、やけに性格いいんだよね。隠れたレギュラーでしょ（か）



（愛知県／ね巣さん）あの砂漠でこんな小さなゴマを探せ、と…。私はいたことすら気づきませんでした（り）



（埼玉県／エダッチさん）マル・デ・タコとか(笑)。なんじゃこりゃーなネーミングがいいですよね（り）



（山口県／藤岡友香さん）もらえてよかった。よーかった一。ぼえーん症候群にもご注意。（り）



（群馬県／要柴乃さん）うんうん。2個買うよね。私は阪神バージョンでGC買うの4台目です(笑)（か）



（千葉県／及川恵さん）そんなに品切れだったのね。さすがにもうゲットできました…よね？（り）



（北海道／よしあんこーるさん）そりゃもう貫通してますとも。回転しながら屋根をブチ破るわけです(そう?)（り）

●「2」で新たに知った事が多くてビビりましたよ～！くちばし岬の別荘のタンスにあ～んなモノが入ってるなんてつゆ知らずでした！SFCの時と比べて、よく敵がアイテムを落としてくれているよーな気がします…。気のせいかしら？

（広島県／カミダノミンさん）

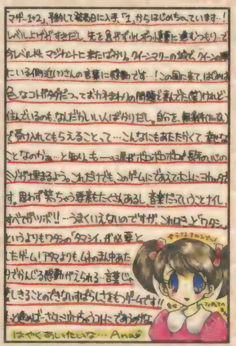
―小ネタなんかも多いですよねー。黒ゴマ、白ゴマはちっちゃすぎ（笑）！（り）



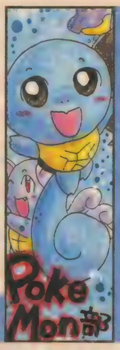
（千葉県／とたのりこさん）RPGをあまりやらないと、装備って感覚わからないですもんね（り）



（静岡県／暴走天使さん）シャンシャン、っていう雪の中らしい曲もいいですよね（り）



（三重県／田村幸恵さん）遊んだ年齢や周りの状況なんかで、感じ方の異なるゲームなんでしょうね（り）

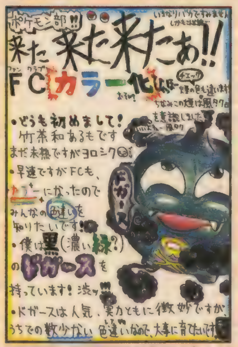


「ありえないポケモンのデータを持つトレーナーが秘密基地にいた事件」について、教えてという声がチラホラ。レコード交換で入って来たんだけど、対戦中にリセットしたら、その基地にはナゼか別の人が！げげ、やっぱ正常じゃないよ～。こんなの自慢にならんから。おかしくするのやめとこ。おかしいポケモンの情報もいらないさー。（り）

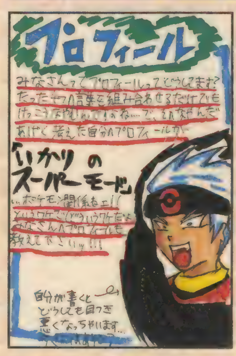
（神奈川県／エージさん）



（大阪府／Chamさん）電車でも手軽に遊べるのがいいですよね。ポケセン帰りの親子もよく見ます（り）



（長野県／竹茶和あるもさん）ルビサファで色違い持ってないでーす(泣)。どんな色してるんだろう！（り）



（京都府／Shuさん）ステキだ～！いい感じに文字組み合わせるのって難しいんですよね（り）



（茨城県／ロビン2さん）振り返ってるところ…？バトルで相手を向いてる方が前ってのは？（り）



（千葉県／風神さん）いいですねコレ！ミツルの旅の様子も知りたいですよね（り）



（北海道／エイルさん）ゴールドどころかバトルタワー用ポケモンを育ててる段階ですよ…。いいなぁ（り）

●『ポケモンチャンネル』ほしい…。ゼニゼニショッピングはぜひとも見てみたいです！『ポケモンピンボール』もほしい。この夏は欲しいタイトルばっかで困ってますよ。

（埼玉県／魚川澄弥さん）

―そうですよね。しかもそれぞれ違った遊びのものだから、色々な人が楽しめそう！（り）



（山口県／ミルミルさん）うちはラグラージ、ギャラドス、チルタリスだけだったので…相性最悪でした（り）



（富山県／するめ銀助さん）シブイ！でも好き。年季の入ってそうなドラゴン使いですよねえ…ムム（り）



（静岡県／石狩ソルトさん）ポケモンフェスタのジラーチの願いごと企画いいなぁ。願いに行きたい！（り）



（東京都／三城北都さん）カードはイラストも書き下ろしが多くて、見るだけでも楽しいですよね～（り）

●「マザー2」王者シリーズ制覇しましたよ！かなり嬉しかった…！もう、プー王子ってば素敵すぎだぜ！世界史で弁髪習いました。期末テストにも出たのでらんらんらんだ！もう回答欄全部弁髪って書いてやろうかと思ったぐらいでしたんでよろしく！（何を）（兵庫県／中川くりるさん）

プーの最強装備ですね！…テスト用紙のすみに、弁髪について熱く語るのはアリかも（笑）（り）

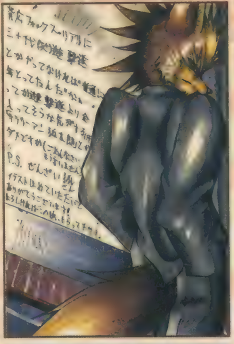


『スターフォックス64』の名セリフの数々、GC版でもまた言ってくれないかなあ〜。みなさんはどのセリフが好きですか？(り)

(群馬県／黄紗さん)



(東京都／こりんさん)新作に向けて、ロクヨン版を再プレイしてる人、今多いみたいです。出撃だー(り)



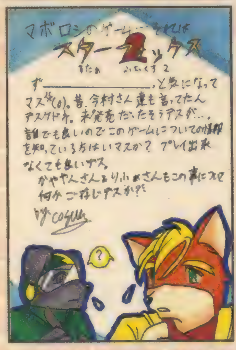
(千葉県／畑さん)サラリーマンなフォックス。でもそれじゃ80年ローンは返済できそうにないですなぁ(り)



(愛媛県／れな子さん)ジェームズ父さんは、とりあえず『エフゼロ』でおがんでおきましょう(笑)(り)



(大阪府／美侑さん)コールドスリープ…何だかレオンには似合ってる気も。アンドルフ軍の技術で可?!(り)



(千葉県／コスモスさん)本当かどうかよくわかんないウワサを聞く程度です。気になりますよ今村さ〜ん!(り)

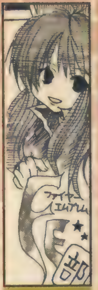
●大好きなファルコもちゃんとメンバーにいて、ランドマスターも出て期待大なGC版。私はN64と同じ声優さんであってほしいです。もし日本語だったらクリスタルの声はどうなるのでしょう…？

(東京都／翡海瑠沙さん)

―N64では女性の声優さんは1人でしたが…増える？(り)

●『スタフォ』にハマってかなり経ちましたけど、いまだに仲間に誤射してます。だって皆いい位置にいるし…(言い訳)。このままではクリスタルに誤射確実ですね。やっぱり怒られるんだろうなあ…。「何するの―!」とか言って。もしかすると反撃してくるかも。はたまた味方も誤射してきたり!! 難易度アップ。そんなの…嫌…。ならないだろうけど。(北海道／拳隆美)

それはそれで楽しそう？(り)



(宮城県／七瀬隆歩さん)

前回は『烈火』人気投票の希望が多かったのですが、旧作の投稿も増えてきてます。根強いファンも多そうです。(り)



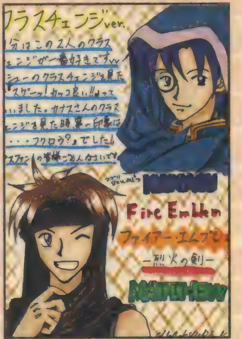
(東京都／如月しぐれさん)ただ、今はもうプレイする手段があまりないのが残念なんですよね(り)



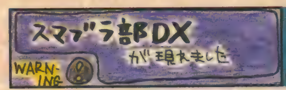
(茨城県／マキ絵さん)自分は素早さや体力を考えると盗賊。でも手先が不器用なのでなれません。ガク(り)



(山梨県／花月さん)ロード3人でトライアングルアタック！できたら素敵だったなあ。ボスのトドメにしたい(り)



(愛知県／伊波白聯さん)フ、フクロウ…。前作レイは、グラフィック的に昇格をためらいました(り)



夏休みにみんなで集まってスマデラ大会…。そんな人も多いんではないでしょうか。新たな遊び方など見つけたら教えてね(か)

(静岡県／時村春樹さん)

●マイキャラはゼルダ姫。ターゲットはリンク、マルス、ロイ！いい男をすっとばすのはカ・イ・カ・ン…。でもシークに変身すると、自滅するのよね。

(群馬県／ゼルダマンションさん)

―シークも「いい男」の部類ってことで、ふっとぶ運命にある、のかも？(り)

●自分のまわりにはマルス派がいないんですー！みんなロイ派…(泣)。マルスもかっこいーじゃないっスか!! アピールとか声とか!! ナヨナヨしてるとかキザとか言われっぱなし…

(静岡県／暴走天使さん)

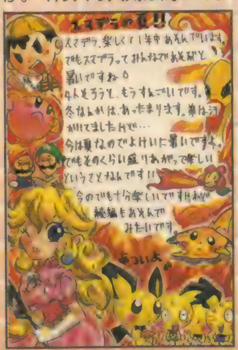
―16才の王子様ですから。…って違うか。マルスの人気は高いですよ(り)



(愛媛県／美南くるめさん)N64版のオープニングもいいですよね。初めて見た時、感動したなー(り)



(神奈川県／ホズみぃさん)人気ありますよね。マルス的に集中攻撃は似合います(そういう問題じゃない)。(り)



(宮城県／ラナ犬さん)熱いといったら今年の阪神(オイ)。トラジマのネスで遊びましょう！(笑)(か)

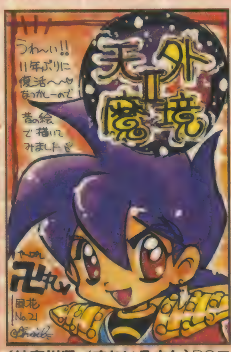


(岡山県／魔神太樺さん)サウンドテスト出せません(涙)。あの、イベント戦のダブル手袋とかがね…(り)

天外魔境部

なんだかめでたいので特設してみました(笑)。(り)

メデタイんだよっ(笑)。(か)



(神奈川県／すねいるさん)PCエンジンの『時のオカリナ』とでも言うべきソフトなんですよ、天外は(か)



(兵庫県／コルクさん)フロりんはソコが良いです(笑)。しかも実際は強いんですけど…(り)



(三重県／高槻夕凪さん)確かに！カナスは公式設定でも本を常に抱えてるっていうし…(り)



(香川県／山口雄貴さん)この二人の支援会話、失敗しました…。Cさえ出なかった！何があるやら(り)



(和歌山県／早乙女らいむさん)改めて『封印』の曲を聴くと、『烈火』がパワーアップしてるのがわかりますね(り)

●通信闘技場では手軽なルールで遊べます。1章(『烈火』は11章)をクリアして、それでバトル(笑)。クラスチェンジ後のキャラは使用不可で。

(東京都／畔さん)

―お手軽ですよね。みんなが事前に用意しておけば、いつでも対戦できるし。でも、これだと好きなキャラが使えない、っていう人が多いですよね。『ポケモン』みたいにいくつかルールがあるといいかも。『烈火』での個人的推奨は「エピローグデータ使用、神将器と専用武器不可、アトス不可」。対戦用に育てたくなりますよねぇ。10章データ、もアリかと(り)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

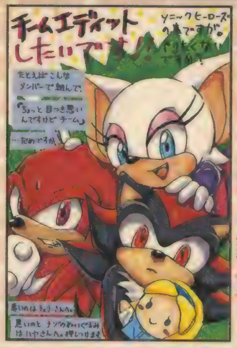
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで(どこの部宛てかも書いてね)



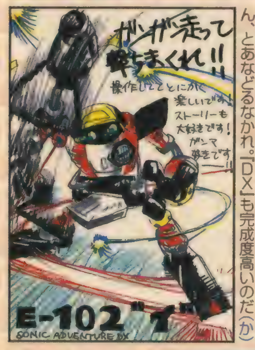
ようやく早起き(?)してアニメ見る事に成功（遅い）！テイルスが好きかも。（り）
（福井県／晴大さん）



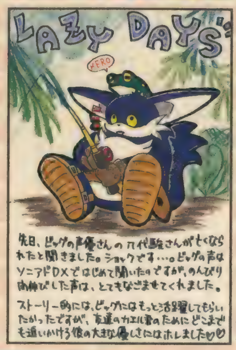
（北海道／キメラ。さん）チャオといい「PSO」のマグといい、ソニックチームの作る育成はハマります（か）



（大阪府／ちょも丸さん）チームのネーミングがステキ。「んですけど」のあたりが（笑）（り）



（東京都／ハヤさん）『2バトル』の前のゲームじゃん、とあなどるなかれ。「DX」も完成度高いのだ（か）

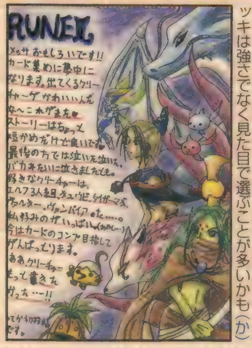


（静岡県／さとこさん）『2バトル』に出ていないので今イチマイナーですが、いい味出してるんですよ（か）

●「ソニアド」サイコー。学校ではソニックトークでもりあがってます。ナックルとルージュチャマになりきってメールやってま～す。
（兵庫県／カジュマルさん）
──近くに同じ話題で盛り上がれる友達がいるっていいですね！（り）

ルーン部

リズが色っぽいので、ついついカメラを一番アップにしてゲームしちゃいます(笑)。んで迷っちゃうのな(困)。(か)



（北海道／テリコさん）おおクリアしましたか！デッキは強さでなく見た目で選ぶことが多いかも（か）



（静岡県／アルテミスさん）ホントは裏面載せたかったです（笑）。おっさんキャラにも愛の手を（り）



（東京都／一本釣カドックさん）娯楽の殿堂、ナンテンドーとか最高。リメイク希望の声も多いです（り）



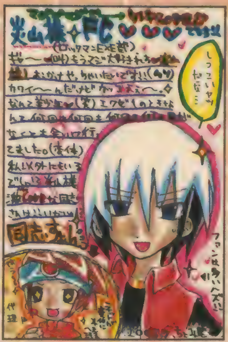
（岩手県／まふあんさん）3人をどう動かしていくか、っていうのが楽しさ！CM作られなかったのが残念（り）

カプコン部

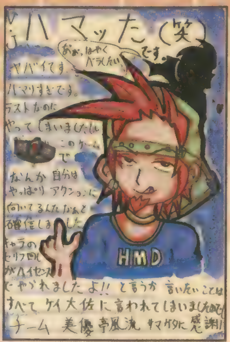
最近多作なので、カプコン全体の部にしてみました。『ジョー』『バイオ』『ロックマン』何でもこい！（か）



（神奈川県／剣樹秀騎さん）アニメ再開までには「トランスミッション」を終わらせたい…（ムリっぽい）（か）



（山梨県／ちょみ尾さん）美少年をストーキングするネットくんですか（笑）。彼は女子ファンが多そう（か）



（大分県／GAAさん）バラしたい、ってのはアレですな（謎）。クリア後も面白い傑作っすよ『ジョー』は（か）

パネポン部

反響が結構あったので特設。パズルゲームでこれだけ支持を得ているのもすごいですね。公式サイトも盛り上がってます。（り）



（大分県／かおりさん）『パネポン』公式サイトは、イラストや曲がたくさんあって嬉しいですよね（り）



（佐賀県／森乃いたちさん）普段ゲームをしない人も結構ハマれるんですよね。奥も深いです（り）

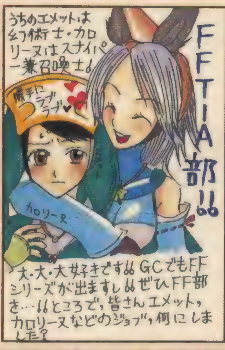


（東京都／時姫雪さん）『パズコレ』版で女王リップが出てくると思ったんだけどなぁ…（り）

部員募集？

レギュラー以外のゲームは、ゲームのタイトルをわかりやすく書いておいてくれると嬉しいです～。（り）

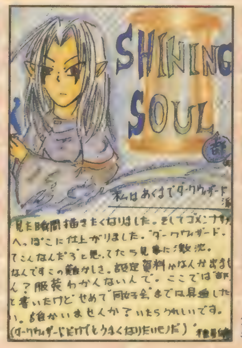
●vol.94でイニシエーションされてましたけど、オイラも「新・桃太郎伝説」大好きです。GCかGBAでリメイクされないかなー。とにかくスゴイゲームです。やってソンはないです。特に後半の方は、泣けるイベントがいくつもあります。8ヶ月で作り上げたスタッフもすごいです。
（愛知県／ヒゲフカさん）
──普通のRPGとひと味違うイベントもありますよね。（り）



（埼玉県／あんみつ姫さん）『FFCC』が出たらイラストも増えそうです（り）



（広島県／サングラスさん）うちもそれで5回修理に出してます。直してプレイしてくださいませ！（り）



（長野県／種星白鷹さん）今回はアイテム集めが楽しそう！交換とか多人数プレイで盛り上がろう！（か）



（埼玉県／[illegible]さん）ゲームフリーク制作の名作なんですよね。発売元がCBSソニーという…（か）

●ゲームに必要なもの、それは、楽しさと音楽！なぜ音楽が必要かというと、音楽にはゲームの魅力を引き出す力があるから！だから自分はゲーム音楽大好きです！
（千葉県／ぼんやりさん）
──プレイ状況にあわせて変化するような曲とか、他のメディアではありえない音の使い方があるところが、ゲーム音楽の魅力ですね。（り）

「黄金の太陽部」は今回お休みです。次号ではキャメロットの方がコメントしてくれる予定ですのでお楽しみに！

〆切り情報
Vol.98（9/6発売）
→8月19日必着
Vol.99（9/20発売）
→9月3日必着

●『マザー1＋2』発売しちゃいましたね～。友達が「オレの名前つかってやー、かっこいいだろ？」…そんなこと言ったって…。頭のキノコは売れるんですよね？ 何にするんだろう？ 焼く？ 煮る？ きのこごはん？**（北海道／旭奈緒さん）**
名前を使って、っていうのは、主人公に？「かっこいいもの」に？ 友達なら、仲間の名前につけるときっと楽しいです、ぐんまけん。キノコは…じゃあ観賞用で。（り）

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。

ハミダシニンドリ

マッスルの闇鍋は何でもありなので、コーナーも適当に増えたり減ったりするぞ！　やってほしいコーナーがあったら、気軽に投稿してくれい！

どろだんごからWWEまで、マッスル特選情報を濃縮！

なんでもあり★のごった煮ページ マッスルの闇鍋

今号も闇鍋は珍情報満載！　どろだんご・ミャウリンガル・WWEに加え新コーナー「ダイエット」も始動！



★マッスル・イガリン
大食い企画に危機感をもち、ダイエット企画を始めた往生際の悪い男。大のプロレス好き。



★カズヤ
「ケロケロキング」の記事を担当する新米カエル編集者。「ケロキン」ニンドリ杯に向け奮闘中だ。

マッスルチャレンジ

ひそかなブーム？ ピカピカどろだんご作りに挑戦！

マッスル（以下マ）　カズヤ、お前「どろだんご」作ったことあるか？

カズヤ（以下カ）　ええ、まあ。でも、あんなのドロ丸めるだけで…。

マ　チッチッチ。今、どろだんご作りはひそかなブーム。しかも手間をかけて硬さと輝きを競う、奥の深い遊びなのだよ。ワシらも挑戦じゃ！

カ　ホントにピカピカのどろだんごなんて作れるんスか？

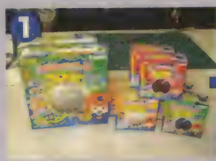
マ　普通の土から作るのはなかなか大変だが、そんな人のために市販のどろだんごキットもあるのだ！

カ　おお、これはトミーから発売されたどろだんごキット「コロット」！　誰でも簡単にカチカチピカピカのだんごが作れるとか。

マ　説明的なセリフをありがとう。まあ、このキットで基本的な作り方を覚えてから、実際にそこらの土で挑戦するといいんじゃないかな。

カ　この辺で土のある場所というと…皇居のお堀ッスね。侵入します？

マ　捕まっちまうよ!!



↑簡単にどろだんごを作れる「コロット」。1200円と480円の2種類のセットがある



↑まずは芯になる部分を作る。土に水を加えてよくこね、これをだんご状に丸めよう

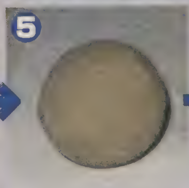


↑芯のだんごができたら、細かい乾いた土を上から何度もふりかけ、表面に層をつくってやる

ひたすら転がすと…



↑表面の層が落ち着いたら、平らな場所でコロコロコロコロ、ひらすら転がしてやると…



↑表面の層ができた直後の状態。このままだとごく普通の「どろだんご」だが…



↑少し転がしてやると、表面のデコボコが取れてなめらかに。さらに転がすと…



↑1時間近く転がすと、こんなにピカピカに！　元がドロだとは思えないぞ

マッスルペット自慢

犬猫だけじゃない！ ウサギもフグも大歓迎

マ　前号で掲載したからか、携帯からの投稿が殺到！　カメラつき携帯持ってる人、多いんじゃなぁ。

カ　そうそう、このコーナーのメールアドレスが変わったんで、メールで投稿する人は注意するッス！

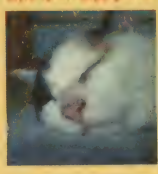
マ　もちろん普通の写真での投稿も大歓迎！　犬猫だけでなく魚からハ虫類まで、どんどん自慢してくれ！

チワワの子月



↑学校に行こうとすると、寄ってきて甘えます（浅姫紫亜さん）

我が家のお嬢ちゃん



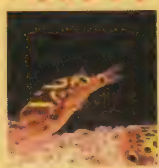
↑歳のせいか最近かまってくれません（ルーマニアXにゃんこさん）

番犬コロ



↑特技は玉乗りです♪　デカいっしょ？スイカ…（コルクさん）

ハチノジフグ



↑昼寝や歯軋りもする、かわいい奴らです（小鳥遊羯磨さん）

男嫌いのウサギ・アン



↑アンは男が近づくと怒って襲ってきます。父は10回もひっかかれました（みつ天さん）

子猫のジェド（生後2ヵ月）



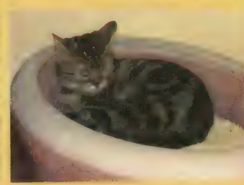
↑お気に入りだったピカチュウスリッパを、コイツにボロボロにされました（葉月きのさん）

ネコの気持ちが分かる？ ミャウリンガル発売

猫の気持ちが分かる夢の機械「ミャウリンガル」の発売が決定！　タカラの新製品発表会で展示されたぞ。発売は11月予定とのことだ。



←本体は残念ながらまだ触れなかった。ちなみに価格は8800円の予定



→猫ちゃんも一緒に展示。ヒマなのか昼寝していたが、なぜかトイレで熟睡

マッスルレポート

WWE横浜大会に潜入！ 目の前1mに生カート!!

カ マッスルさん、WWEの横浜大会に行ってきたって本当っスか？

マ うむ。知らない人もいるだろうが、WWEとは全米最大（つまり世界最大）のプロレス団体。その豪華な演出と練られたストーリーで、日本でも大人気なのだ。今回は11月に発売される『レッスルマニアXIX』の試遊台が場内に設置されるということで、取材に行ってきたんじゃや。

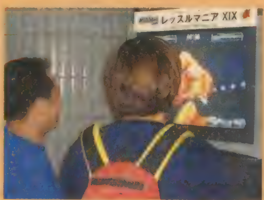
カ とかいって、単に仕事さぼってプロレス見たかっただけなんでしょ？ ちゃっかり会員限定のイベントにまで入りこんでるし！

マ えーい仕事じゃ仕事！ 見ろこの写真！ 目の前にカート・アングルとウルティモ・ドラゴンだ!! さっそく引き伸ばして宝物に…。

カ 趣味丸出しじゃないスか。

マ 試合では世界王者のブロック・レスナーらが熱戦を展開！ 楽しかったなぁ…。あ、仕事だから、ついでにニンドリの宣伝もしてきたぞ。

カ こんなの宣伝になるか〜！



←WWEを再現したGCソフト「レッスルマニアXIX」


社長が髪のばしちゃダメって…

➡イベントの質問コーナー。なぜ髪を伸ばさない？ という質問にカートが一言


←集まった400人のファン全員にサイン。こりゃ大変だ

会場でちょっぴり宣伝



↑WWEの会場でよく見られるボードでの応援。ドサクサにまぎれてニンドリの宣伝？を

マッスルダイエット

人体実験!? マッスルが1ヵ月水飲みダイエット!

カ 新コーナーにさっそくのお便り。かつて80キロあった体重を自力で40キロ落とした、緑川なつめさんのダイエット法ッス！

「肥満は体重より体脂肪を落とさなければ意味がありません。とりあえず脂肪蓄積型の肥満は、体脂肪を燃やす事です。脂肪燃焼の効果を上げるために、1日にコップ8杯の水を、間隔を置いて飲んでみてください。起床時、トイレ前に必ず1杯。最後の1杯は、夜7時までには飲み終える。結構辛いですけど、効果は保証します。有酸素運動も必ずしましょう。エレベーターやエスカレーターを使わずに、階段で上り下りを」。

マ 緑川さんは市販のサプリも併用した方法を教えてくれたが、ワシらは予算がないので、この水飲み法を採用！ ワシは毎日15キロ自転車通勤しているから、有酸素運動は十分。これから1ヵ月、毎日コップ8杯の水を飲む！ 1ヵ月後に体重がどうなったか、この場で発表するぞ。こうご期待!!


やせる水？ コントレックス

←飲む水にも一工夫。やせる水と評判のフランス産鉱泉水を1日1〜2杯加えることに


腹ひっこめろ!

←マッスルは筋肉もあるが脂肪もたっぷり。減らせるか？

7/30現在…92.5キロ

マッスルコラム

GC「阪神優勝モデル」に喝！

カ 質問箱とスクランブル見ました!? 阪神優勝モデルのGC本体が発売されるそうじゃないスか!!

マ たわけ！ ワシは、ワシはな、任天堂に言いたいことがある!!

カ な、なんスか？

マ 任天堂といえば京都、京都といえばJリーグの京都パープルサンガじゃろ！ しかも任天堂は京都サンガの主要スポンサーだ！ なのに、去年サンガが天皇杯で優勝しても「京都サンガ優勝モデル」なんて出さなかったじゃないか〜!!

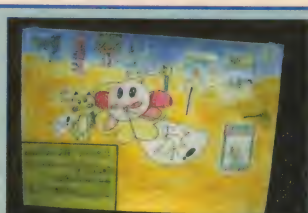
カ いや、阪神は特別なんスよ。

マ なに！ 阪神ならいいのか？ 18年ぶりの優勝だぁ？ わが日本ハムは22年優勝しとらんわ!! 見とれ、阪神なぞ日本シリーズで粉砕してくれる！ ……来年な。

さらに新コーナー!!

街かどマッスル

あなたが街角で見た「面白いもの」を写真に撮って送ろう！ 任天堂ゲーム関係のネタがベストだけど、面白けりゃなんでもOK。携帯のカメラでもいいので、気軽にどうぞ！


↑WWE取材の帰りに見つけた手書きのポスター。「カービィー」がいい味出してます

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待ってます！

●マッスルペット自慢
ペットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう！ 動物の種類は問わないぞ。

●マッスルクッキング
君の考えたオリジナル料理のアイデアやレシピを投稿！ マッスルが作るぞ。

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け！
人生の悩みから、今日のラッキーカラーまで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

●マッスルダイエット
健康診断で太りすぎと判定されたマッスルに、君のダイエット法を送れ！

●マッスルのシブピカ探検隊
あんまり話題になってないけどやると面白い、そんなゲームを大募集！

●マッスルのゴシップストーン
あなたが聞いた、ゲームに関するウワサを送ろう。未確認のネタでもOK。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マッスルの闇鍋」係まで
（どこのコーナー宛かも書こう！）
FAX:03-3556-3287
e-mail:yaminabe@nindori.com

アドレスが新しくなったぞ！

ハミダシニンドリ 今回の採用者の中から、抽選で1名様にマッスル特製記念品（机の中のもの）をプレゼント！ 今号はウサギの写真を送ってくれた、神奈川県のみつ夭さんだ！ おめでとう!!

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 9/5

プレゼントは91ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

91ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは9月5日(消印有効)**、当選者は9月20日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	0 1 、4 4
×悪い例→	1 、44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?

1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。

1.男　2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたが使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪DVDについておたずねします。あなたは映画やアニメを見る時、DVD版をどのくらい利用していますか？　次の中から最も近いものを選んでください。

1.ほとんどDVDで見ている
2.どちらかというとDVDで見ることが多い
3.ビデオで見ることが多いが、たまにDVDで見ることもある
4.DVDではなくビデオで見ている

⑫質問⑪で1～3と答えた方に質問です。あなたはDVDを見る時、何を使って再生しますか。使用している機器(DVDプレイヤーやプレイステーション2など)を書いてください。

⑬ゲームキューブやゲームボーイアドバンス新作タイトルの体験版が店頭で楽しめる「月間 任天堂」ですが、あなたはどのくらい利用していますか？　次の中から最も近いものを選んでください。

1.最新号が出るたびにかかさずプレイしている
2.お店にあればとりあえずプレイしてみる
3.興味があるタイトルがあるときのみプレイする
4.あまり興味はないのでプレイしない
5.「月間 任天堂」をよく知らない

⑭「月間 任天堂」について、意見や感想などを自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生～6年生）
24	月刊　室内
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー／カードeリーダー+
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	プレイステーション2
16	プレイステーション／PS One
17	PSX
18	PSP
19	Xbox
20	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
21	Windowsマシン
22	マッキントッシュ
23	その他
24	業務用
25	何も持っていない
26	特に買いたくない



表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	23	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書／氷の書
02	バテン・カイトス 終らない翼と失われた海	24	どうぶつ島のチョビぐるみ
03	新約 聖剣伝説	25	ケロケロキングDX
04	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	26	バイオハザード コレクターズボックス
05	F-ZERO GX	27	ゲームソフトファンクラブ
06	メモリーカードを持ってゲーセンに行こう!	28	マッスルの闇鍋
07	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ！～	29	マッスルアンケート&読者プレゼント
08	どうぶつの森カレンダーシール	30	任天堂の質問箱
09	ニンドリ学園COLORS	31	すすめ！天任家族
10	お宝ゲーム古tion	32	どうぶつの森+村じまんフェスタ
11	デス仙人の教えてあ・げ・る スペシャル	33	カービィのエアライド
12	ドリームアラウンドザワールド	34	ビューティフルジョー
13	ニンドリランキング	35	ボクらの太陽
14	マリオとゼルダと音楽の話	36	Onimusya Tactics
15	牧場物語ワンダフルライフ	37	シャイニング・ソウルII
16	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	38	ドリテク鮮果場
17	天才ビットくん グラモンバトル	39	ドリームキングダム
18	テイルズ オブ シンフォニア	40	ニンドリスクランブル
19	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	41	みすずリンクのNews DREAM
20	レッスルマニアXIX	42	ランキング研究所
21	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	43	NEXT 2WEEKS
22	スーパーロボット大戦D	44	GC&GBAソフト発売スケジュール
		45	特別付録「どうぶつの森e+カレンダー手帳」

Vol.93号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ エンジョイプライスパック
茨城県／小松崎爽真

②ゲームボーイアドバンスSP本体
北海道／谷地田紘之

③ゲームボーイプレーヤー
高知県／岡田華苗

④好きなゲームキューブソフト
埼玉県／篠原隆志

⑤好きなGBアドバンスソフト
北海道／入江啓

⑥カードeリーダー+
東京都／山本真伊

⑦ゲームキューブソフト『ビューティフルジョー』
北海道／高橋航
新潟県／岡沢治
愛知県／後藤大侍
京都府／金田卓也
鹿児島県／定島旭

⑧ゲームキューブソフト『トニーホーク・プロスケーター3』
岩手県／三上貴大
福島県／渡辺翔太
埼玉県／山崎美貴
兵庫県／大坪祐介
福岡県／上村諒

⑨GBアドバンスSP用ポーチ
東京都／黒川英一
静岡県／石谷美幸
石川県／平井朝子
京都府／関口直人
大阪府／北山猛

⑩『RUNE II』店頭販促用ポスター
山梨県／渡辺健太
東京都／宮田真里
福井県／川瀬昇
京都府／合田稚彩
大阪府／久保田夏美

⑪『マリオカートGC』Tシャツ
岡山県／土屋正志
愛媛県／高路龍哉
長崎県／松野真也

（敬称略）

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

待望の『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』がいよいよ稼動開始！　というわけで早速アーケードでプレイしてきました。使用キャラは「ストIIダッシュ」以来かれこれ10年のお付き合いになるベガ様。さあ、今回もサイコパワーをみせつけてやるワ！　と、最初は調子良かったのですが…なんか今回のベガはいままでと使用感覚が違います。具体的に言えば必殺技が出せません。ベガの必殺技は、レバーを一方向に入れ続けたあと反対方向+ボタンを押すというわゆるタメ方式で、難しい入力ではないだけにとまどうことしきり。タメ時間が長くなっているのか、あるいは入力の判定がシビアなのか。どちらにしても非常に厳しい闘いを強いられております。対戦相手からすれば、届くはずのない間合で謎の垂直ジャンプパンチを繰り返す私のベガは、さぞかし挙動不審に見えたことでしょう。

ところで、ベガと並ぶお気に入りのギース・ハワードはCPU専用キャラとなっております。いまのところは。ベガが不調なだけに、彼が使えるようになることを祈るばかりです…。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.96マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.96

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□,□□,□□〕 その他の場合

6 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

7 〔□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□〕　9 〔□□,□□,□□〕

10 〔□□□,□□□,□□□〕

11 （1つに○） 1 2 3 4

12 □

13 （1つに○） 1 2 3 4 5

14 □

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

ニンドリ 読者プレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切	当選発表
2003年9月5日	NintendoDREAM Vol.99（9月20日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 『テイルズ オブ シンフォニア シンフォニックグリーンエディション』

3名



今夏の期待のRPG『テイルズ オブ シンフォニア』のソフトに、オリジナルカラーのシンフォニックグリーンのGC本体と同色のGBプレーヤーに、メモリーカード59がセットになった話題の限定版だ。

（提供：ナムコ）

2 GBアドバンスSP

1名

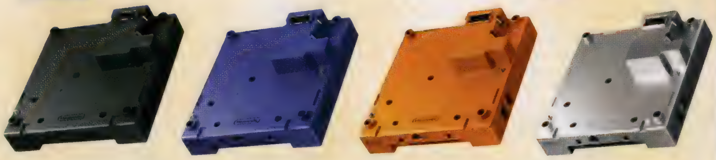


画面が見やすくなるフロントライトを搭載している、GBAの高級機種。どのカラーを希望するかを、ハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

3 ゲームボーイプレーヤー

1名



GC本体に接続することで、TV画面でGBAやGB用のソフトが楽しめるようになるGC用周辺機器。全4色の中から、どのカラーを希望するかをハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

4 GBアドバンスソフト『ボクらの太陽』

2名



太陽の光を使って、銃にエネルギーをチャージして戦うアクションRPGだ。

（提供：コナミ）

5 8月15日までに発売中の好きなゲームキューブソフト

1名



好きなGCソフトを何でも1本プレゼント。欲しいソフト名を必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

6 8月15日までに発売中の好きなGBアドバンスソフト

1名



お好きなGBAソフトを1本プレゼント。欲しいソフト名を必ず書いてね。

（提供：ニンテンドードリーム）

7 アミューズメントビジョンロゴ入りトートバッグ

3名



アミューズメントビジョンのロゴが入った特製のトートバッグ。トートバッグの大きさは縦37cm、横42cmもあるのだ。

（提供：セガ）

8 ソニックプリント入りリストバンド

5名



ソニックのプリントがポイントの、水色のタオル地のリストバンド。スポーツのときの汗止めなどに大活躍するぞ。

（提供：セガ）

9 ハチエモングッズセット

セット3名



GBA用ソフトも発売中の関西テレビのマスコットキャラ、ハチエモンの特製の笛とバッグ、タオルハンガーのセットだ。

（提供：ナムコ）

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます。

にんてんどうのしつもんばこ　第96回



質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

夏真っ盛りでございますが、読者のみなさま、ゲームキューブやGBアドバンスと一緒に楽しくお過ごしでしょうか？　あ、そうそう。今回からEメールでの質問も受けつけるようになったのでヨロシク。内容によってはサオヘンが直接返事を書くかもよ。で、今回の「質問箱」は、8月からはじまったキャンペーンの話題や秋以降に楽しめそうなソフトに関する話題を中心に。それでは萩島さん、今号もナイスな回答をお願いします！

こんごうのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。通勤時間だけを利用してプレイしていた『MOTHER2』もいよいよ佳境に。あと、梅雨明けが遅かったので『ボクタイ』をはじめるのが遅れてます。

回答者　任天堂 企画部 企画課　萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●1969年12月16日、東京生まれ。1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業本部などを転籍し、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。8月上旬はシアトルにある任天堂アメリカへ。次号では土産話が聞けるかな？

こんごうのワンショット



前号に引き続き、キャメロットでのスナップ。同社の会議室にはゴルフクラブがずっと置いてあります。そのくらい、高橋兄弟はゴルフ好きなんですね。

ハミダシ質問箱

Q『F-ZERO AX』に登場するサムライゴローの「激」って何ですか？（栃木県・髑髏丸さん）**A** サムライゴローらしいでしょ？ 気性がとても激しい男だから…かな？（笑）。（萩島さん）

Question 1　GCも巻き込む六甲おろし旋風

とてもビックリするニュースを教えてちょ！

大阪府・TKRさん

阪神タイガースが優勝した場合の話ですが…。

ゲームキューブの阪神タイガース・セリーグ優勝記念バージョンを発売することになりました。すでに新聞報道などで、このニュースをご存じの方も多いと思いますが、ビックリしませんでしたか？（笑）。この企画は、某広告代理店さんから任天堂と阪神タイガースさんにお話をいただいて実現することになったんです。ゲームキューブのデザインはもちろん縦縞で、ネームプレートには優勝メモリアルロゴが入ります。それに、タイガースのロゴが入ったコントローラ、GBプレーヤー（ブラック）、そしてオリジナルの公式応援ユニフォームもセットになっています。このユニフォームには優勝ロゴのほかに任天堂のロゴも入っていて、なかなか手に入らない逸品なんですよ。販売はセリーグでの優勝が決定した翌日から、京阪神地区のお店を中心にスタートすることになっていまして、同時に大手オンライン販売サイトでもご購入いただけるよう計画中ですので、阪神ファンの方はぜひ楽しみにしてくださいね。ちなみに価格の2万7700円は、星野監督の背番号「77」にちなんだものです。

☞ゲームボーイならまだしも、任天堂の家庭用ゲーム機で、ゲームとは関係のない仕様のものが発売されるなんて、前代未聞なんだよね～。これで阪神が優勝しなかったら…ってことはありえないか。



⬅優勝メモリアルロゴはまだ秘密。任天堂と阪神タイガースは、昭和50年代にウルトラマシンでタイアップしたこともあるんだとか

Question 2 手のなかにファミコンを

ファミコン20周年仕様のGBアドバンスSPは販売しないの？

東京都・山之内たろべえさん



販売する予定はありません。

今回のファミコン仕様のGBアドバンスSPは、これまで任天堂のゲームを応援してくださった方々に感謝の意味も込めて、1000台プレゼントすることにしたんです。それに、同じデザインのものをTSUTAYAさんでも100台プレゼントすることになっていますので、それを後から販売するようなことをすると、当たった人がガッカリしちゃいますよね。このプレゼントキャンペーンは、8月1日発売の『テイルズ オブ ファンタジア』など、6つのソフトに入っているシールを使って応募するようになっていまして、締切は9月30日です。ふるってご応募くださいね。

☞今回のプレゼントキャンペーンでは、ファミコン仕様のSPだけでなく、スクウェア・エニックスやナムコのオリジナルTシャツがそれぞれ3000名に当たるようになっている。そのほかにも、任天堂オリジナルTシャツの賞品もあって（こちらも当選者は3000名）、かっちょよいデザインだといいなあ。また、対象ソフトを2本買って、同時に応募すれば、B3サイズ（ニンドリを開いて2冊並べたくらいの大きさね）で、13枚つづりのプレミアムカレンダーがもれなくもらえちゃうのだ。だから、8月1日に『テイルズ』を買った人も、たとえば9月5日発売の『マリオゴルフ』を買うつもりであれば、2枚の応募シールがそろうまで待った方がいいというわけ。締切は9月末だしね。



➡ファミコンのコントローラをイメージしたデザインになっている、特別仕様のSP。競争率も高そうなので、当選しても使うのがもったいない感じ

Question 4 高橋兄弟の自信作

『マリオゴルフ』のCMはどんな感じになりますか？

兵庫県・時雨シオンさん



2種類つくってます。

『マリオゴルフ』には、土管を使ってボールがワープできたりとか、任天堂ゲームらしい要素がいっぱい盛り込まれていますが、前回の質問箱で「見た目にだまされちゃダメですよ」と言ったように、本格的なスポーツゲームとして、実際にゴルフをプレイされてる方にもご満足いただける内容になっています。ゴルフに出かける前に、シミュレーションソフトとしても十分ご活用いただける自信作なんですね。それに親子で遊んでほしいと考えてるところもありまして、CMでは2パターン用意しました。2つとも関根勤さんがお父さん役を演じていますが、1本のほうはゴルファーのお父さんの心をくすぐるような内容になっていて、もう1本はゲーム画面を中心に紹介する内容になっています。CMのなかで少しは表現したつもりなんですが、このソフトによって、親子の絆を深めてほしいと思ってるんですね。そのくらいよくつくられたゲームですし、これまで『スマブラDX』などでお子さんに勝てなくて悔しい思いをしてきたお父さんたちにもぜひプレイしていただきたいと思っています。

☞CMの撮影現場には編集部のトランセル種市が取材に行ってきたので、感想を聞いてみました。「関根さんって、とてもゲームが好きな方なんです。それで、控え室ではずっと『マリオゴルフ』で遊んでいる姿がとても印象的でしたね」。はい、ありがと。というわけで、CMの放送は8月23日頃からはじまる予定。お楽しみに！



➡CM撮影現場でスタッフの人と打ち合わせをする関根さん。撮影の合間には、『マリオゴルフ』のほかに、パターゴルフも楽しんでいたんだとか。ホントにゴルフ、好きなんですね～



Question 3 夏休みはみんなで対戦！

『エアライド』のCMの「飛びます、飛びます」って!?

愛知県・マリオ子さん



実は坂上二郎さんにお願いしました（笑）。

CMのなかでは坂上さんの声であることを強調していませんが、やっぱり「飛びます、飛びます」と言えば、二郎さんの十八番ですからね（笑）。それに『エアライド』では「飛ぶ」ことが、ゲームの戦略上すごく大事な要素になっていますので、最初に「飛びます、飛びます」と言うようにしたわけです。でも、坂上二郎さんの存在のインパクトがあまりに強くなってしまうと、主役であるはずのカービィが陰に隠れてしまいかねないですからね。それで抑え気味の演出にしているというわけです。また、8月1日頃から第2弾のCMも流しはじめました。こちらは夏休みということで、対戦プレイを強調する内容になっています。やっぱりみんなで遊んでほしいソフトですからね。

☞『カービィのエアライド』とは関係ない話だけど、ナムコの新RPG「バテン・カイトス」のCM、見ましたか？ 実はこのCM、任天堂も協力していて、萩島さんに撮影裏話を聞いたのだ。CMの最後で、高温の剣を液体に浸すと、ボワッと火が燃え上がるシーンがあるでしょ？ 火があがるくらいだから、あの液体はどうしても油に見えちゃうんだけれど、実は水なんだって。CMのスタッフは、もともと水蒸気がボワァ～ンとあがるシーンを撮影するつもりだったのが、剣が高温すぎたのか、あら不思議、なんと水の上で炎が燃え上がってしまったんだそう。偶然のこととはいえ、あまりに迫力のあるシーンだったので、そのままCMで使うことになったんだそうです（お願い。夏休みだからといって、よい子も悪い子もマネをしないでね、とても危険だから）。



⬆基本的に空を飛んだほうが速かったりする『エアライド』。カービィが飛んでるときは「飛びます、飛びます」と呪文のように唱えましょう！

ハミダシ質問箱

Q『マリオゴルフ』のGC版とGBA版はどうして同時発売じゃないの？（広島県・白石貴大さん）

A 開発元のキャメロットさんが2作同時に完成させるのは大変ですし、ユーザーのみなさんも2本同時に買うのは大変ですよね（萩島さん）

Q ファミコンカセットの電池交換はいつまで可能ですか？（岐阜県・とーちゃん）
A いまも1050円（税込み）で交換できますけど、セーブデータは消えてしまいます。詳しくはお客様サービス窓口にお問い合わせいただいたほうがいいでしょうね。（萩島さん）

Question 5 この秋の期待作？

『ピクミン2』はどうなっているのですか？

奈良県・タニゴローさん



開発は順調ですよ。

E3で発表して以来、まったくリリースを出していませんので、心配されている方も多いかもしれませんが、大丈夫です。開発はとても順調に進んでいます。前作はCMの「愛のうた」が大ヒットしたこともあって、ピクミンの知名度は抜群なんですけど、どんなゲームなのか、まったく知らない人も多いようなんです。そこで、今度の『ピクミン2』では、どのようにプロモーションしていくかが大切なテーマになりますので、実は企画部でも何度もプレイして、とても楽しんじゃってます。もちろん仕事です（笑）。ただ、9月5日の『マリオゴルフ』以降、年内に発売できそうなキューブタイトルが目白おしですよね。『マリオカート』『ポケモンコロシアム』『マリオパーティ』『カスタムロボ』などなど…。月1本以上出ていくようなスケジュールのなかで、『ピクミン2』をどんなタイミングで出すべきか、実に悩ましいところではあるんですね。

前作の『ピクミン』では、オリマーの遭難した惑星が「実は地球かも？」って感じで、意味深なアイテムなどがちょっぴり出ていたけど、今度の『2』では、「地球だった！」というドキッとさせられるようなものがどんどん出てきそう。E3で公開された画像のなかには、あひるちゃんの人形や指輪なんかが登場してたし、「猿の惑星」のようなエンディングが見られることも？



↑あひるちゃんを運ぶピクミンたち。任天堂にちなんだ小物なんかもいっぱい出てくるとうれしかったりします



➡任天堂のスタッフがつくった紙粘土のピクミン。夏休みの自由課題の参考にしてくださいね

Question 6 『ゼルダの伝説外伝』だった…

『ムジュラの仮面』のGC版は出ないのですか？

茨城県・坂本一帆さん



技術的に出すことは可能です。

N64ソフトの『時のオカリナ』は、『風のタクト』の予約特典というカタチで出したわけですが、一度発売されたゲームをどのようなカタチで提供すれば、いちばんお客さんに喜んでいただけるのか、ゲームにとってどういう使い方がベストなのかということをじっくり検討しなければならないんです。『ムジュラの仮面』をキューブ単体ソフトとして発売することもできないわけではありませんが、過去に発売したソフトを安易に出すことは、いつも新しくて新鮮な楽しさを提供していくこととは逆行してしまうことでもありますし…。なので、いまのところはN64版をプレイしていただくのがいちばんいい方法だと思っています。

質問を送ってくれた坂本さんは、キューブ版『風のタクト』でゼルダシリーズにハマってしまい、『オカリナ』や『神々のトライフォース』もプレイして、『ムジュラ』をどうしてもやりたくなったんだそうです。いいソフトなので、N64を人から借りてでもプレイしてほしいな〜。で、『ムジュラ』がキューブでプレイできる可能性としては、E3で発表された『テトラズトラッカーズ』や『4つの剣GC』などのおまけソフトとして入ってくることがあるかも？　いずれうれしい発表があると、勝手に思ってるんですけどね。



➡『ムジュラの仮面』が出たのは3年前の春。『時のオカリナ』で激しい闘いをくりひろげた後だっただけに、こどもリンクの表情もたくましくなっていたのだ

Question 7 2003年発売予定のGBA期待作

『マリオ＆ルイージRPG』はどんなゲームになりますか？

愛知県・ヒノ嵐さん



アクション要素も満載のRPGです。

マリオとルイージが同時に登場するわけですから、2人ならではの協力アクションが盛りだくさんのゲームです。たとえばフィールドのなかで、ルイージが先に進み、マリオの橋渡しになったりとか、そんなパズル的な要素もあるRPGですね。最初はコミカルな感じのトーンでつくられてましたけど、E3で発表されたものよりちょっとテイストが変わってきてるかもしれません。開発を主に担当しているのは、『トマトアドベンチャー』をつくったアルファドリームさんですね。

マリオシリーズのRPGと言えば、気になるのが『スーパーマリオRPG』。最近はコラボレーションが大流行だけど、この『マリオRPG』が元祖のような存在だってことは、もちろん知ってるよね（相手はもちろんスクウェア）。『MOTHER1＋2』のリメイクも大成功したことだし、スクウェア（エニックス）との関係も良好だし、いまGBアドバンスに移植する絶好のタイミングだと思うんだけど…。そこで萩島さんに聞いてみたら「いまのところ、その予定はまったくありません。ただ、以前『マリオRPG』の開発に携わったスタッフが、現在、アルファドリームさんで『マリオ＆ルイージRPG』の制作を担当しているんですよ」とのことです。



↑『マリオ＆ルイージRPG』のイメージイラスト、兄さんを肩車する弟さんの図。普通は逆だと思うけど、弟がんばれ！

Question 8 お店で新作情報をチェック！

月刊任天堂を設置している店舗を教えて！

広島県・つねさん

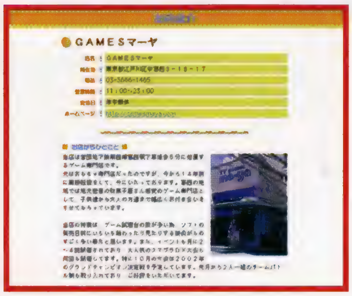


具体的にお伝えするのは難しいですね。

何しろ4000店舗以上もありますから、全部のお店をご紹介すると、何十ページにもなってしまいますよね（笑）。それに、一口に「月刊任天堂を設置している店舗」と言っても、いろんなお店がありまして…。もちろん、任天堂の商品だけでなく、他社さんのものも扱われてますし、それぞれのお店のご都合で展開していただいてますので、「○月□

日より新しい月刊任天堂をチェックできますよ」とお伝えしたところで、それぞれのお店さんがすべて対応されてるか断言できないところもあって、なかなか難しいことなんです。結局のところ、ユーザーのみなさんが、それぞれのご近所でいいお店をみつけていただくか、販売店さんに直接お問い合わせいただくほうが間違いないと思います。

「月刊任天堂をチェックするぞ！」と勇んでお店に行っても、コントローラが抜き取られていて、ガッカリすることってあるよね。そんなとき、「このショップ、やる気あんのかー！」って怒りたくなるんだけど、実はお店の事情もあったりするのだ。同じ人が毎日毎日やってきて、1日中プレイしているというケースも少なくないみたいで、他のお客さんにとっては迷惑だし、そのあげく1本のゲームも買ってくれないとなると、お店の人がコントローラをはずしたくなる気持ちもわかるというもの。夏休み期間中はとくに注意しましょうね。



←任天堂ホームページでは、ショップの紹介もしています。でも4000店のうちの1パーセントくらい？

Question 9　セカンドパーティを代表する会社

任天堂とハル研究所はどういう関係？

鹿児島県・友人Aさん



いい関係です（笑）。

ハル研究所は一般的にはセカンドパーティと呼ばれる会社ですね。優れた開発力と優秀なスタッフをもつセカンドパーティのひとつです。このあたりの説明が難しくなりますが、任天堂の完全子会社ではなく、資本金の一部を出資している、任天堂の関係会社のひとつなんですね。似たような関係の会社としては、株式会社ポケモンや、現在『メタルギアソリッド』をコナミさんと共同開発しているカナダのシリコンナイツなどがあります。でもハル研究所の場合、社長の岩田がもともと同社の出身ですし、その意味ではとても深い関係と言っていいでしょうね。

ここで、ニンドリの記事によくでてくる「セカンドパーティ」「サードパーティ」という用語をカンタンに説明しましょうか。まず「セカンドパーティ」。これはハル研などのように、任天堂と資本関係のある会社だけでなく、キャメロットみたいに資本関係はないけれど、任天堂のタイトルを開発する会社もセカンドパーティと呼ばれてます。だから、大きな意味で「任天堂グループ」と言ってもいいのかも。一方、「サードパーティ」は、キューブだけでなく、いろんなハードにソフトを供給している、たとえばカプコンとかセガのような会社をさしているんですね。



➡山梨に本社をかまえるハル研究所。富士山もくっきり見えて、とてもいい環境にあるんだけど、刺激が少ないのが玉にキズ？

Question 10　『時のオカリナ』CM撮影裏話

萩島さんはゲームが得意ですか？

千葉県・迷い人さん



どちらかと言えば得意でしょうね。

もともと任天堂に入る前からゲームは好きでしたし、仕事でもプレイする機会が多いわけですけど、飛びぬけてうまいというわけではありませんね。どちらかと言うと、ハイスコアを出したり、早くゲームをクリアするよりも、そのゲームの魅力やアピールするべきポイントを見つけて、いつのタイミングでリリースしていくかを考えることが、仕事としてはとても大事ですし。ゲームプレイで強く印象に残ってるのはN64版の『時のオカリナ』のCMのとき、僕が撮影現場に立ち会ったときのことですね。あのCMには、多くのタレントさんが登場しましたけど、出演者全員に対してゲームプレイのアドバイスをさせていただいたんです。照明に影響を与えてはいけないというので、全身黒服をまとってましたけど…（笑）。そのなかでとくに印象深かったのが、深田恭子さん。彼女はどうもニワトリが大嫌いだったようなんです。でも僕としては『時のオカリナ』というゲームのなかで、ニワトリの存在がとても重要だと思っていましたし、彼女がプレイすることで、すごくいいシーンが撮れると思ったわけです。それでムリにお願いして…。で、撮影が終わって、監督さんの「カット！」という声がスタジオに響いた瞬間、彼女はポロポロと泣き出してしまったんです。僕は深田さんがそこまでニワトリを嫌いだと思いもよらなかったんですが、それを我慢してプレイしてくれたことに、大変恐縮したのと同時に、とても感銘を受けたことを覚えています。

萩島さんって、フカキョンを泣かした悪い人～！…って違うか（笑）。『時のオカリナ』のCMには、フカキョンのほか、ユースケ・サンタマリアさんや藤原竜也さんなど、総勢7人のタレントさんが登場していたのだ。そんなお祭りのようなCM、また観てみたいですね。



←嫌いなニワトリを前にしての、この素晴らしい表情。深田恭子さんからプロフェッショナルを感じますね

ハミダシ質問箱

Q 次世代機の開発コードは「N5」？滋賀県・マスターゼニガメさん）
A …？　聞いたことがありません（笑）。任天堂の5番目の家庭用ゲーム機だから？　GCがドルフィンだったように、開発コード自体にもメッセージ性が大事ですよね。（萩島さん）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールも OKだよ～ん➡ q&a@nindori.com

任天堂の似顔絵箱



8月3日に33歳になった、ハル研の桜井さんの似顔絵です（兵庫県のスカイさん）。埼玉のにのよんさんからも「はっぴぃばーすでぃ」って来てましたよ

登場人物

ダッシュくん　ゲームもしたいがプールや海にも入りたい、という欲望をデス仙人の秘儀「ジップロック」で成し遂げた行く末が楽しみな少年。

かあさん　『ボクらの太陽』を遊ぶためだけに石垣島へ飛んでいったが、恐るべき暑さで汗を大量にかきやせるという思わぬ副産物に大喜び。

サオヘン　夏の地獄進行にもかかわらず南に逃亡したナゾの編集長。というのはウソだ！オレはケッパクだ!!と言ってますがどーなんでしょ。

ナゾの動物　乗客としてきたのか荷物に入れられたのかが気になるところだが、今回も本名を名乗れず終了。野望が達成される日は来るか？



お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



ホントに石垣島で『ボクタイ』やったですよ。はやのん先生が里帰りしてる時に（石垣島出身なんですな）。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

ホッホーイ！ホッホーイ！ もっともっといー生活。自分だけの村、じまんしちゃおう！

どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ



広めよう『森+』の輪 Vol.25

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。『森』に関する企画もアリ！



写真撮ってますか～。たぬきちの店で聞けるあいことばのメモに使ったりもできて便利よね。部屋のレイアウトやデザインなどを写真に撮ったら、ぜひメールで「村じまん」に送ってくださいね。また、デジカメで撮った写真や文章投稿も、メールで送ってくれてオッケーです。お気軽にどうぞ！

ラジオ体操



今月末まで、朝の6時からは早起きラジオ体操。去年、始めはツラくて2度寝しちゃって「逆に体に悪いわ」とか思ってたんだけど、夏の終わりには自然に起きられるようになったのよね。まだ1度も行ってない人も、これからガンバレ！

お誕生日おめでとう。ははからのケーキ

宮城県／神田龍志さん



↑このクリームは何でできてるのかな？ローソク立てた？もったいなくて食べられなかったでしょ？詳しく教えて～！

『どうぶつの森』の男の子の顔のケーキ?! なんだかスゴイもの作ったなあ。「母がたん生日に作ってくれたケーキです。」…え、そうなの!? お母さんが、お誕生日をお祝いして作ってくれたケーキなんだね…。おめでとう！ シチュエーションに涙ホロリ。そんなわけでたぬきち賞です。

『どうぶつの森』なハンガー

栃木県／小島亜樹さん



美術の時間に「何でもいいから作ってください」と渡された1枚の板。『どうぶつの森＋』の文字を彫って、ハンガーを作ったそうです。春をイメージして桜の花びらをつけてみたとか。森っぽいワンピースなんか掛けておいたらすてきねぇ。

『森』の写真を撮ろう！ 『森e＋』撮影講座

今回は、撮れる写真・撮れない写真の一例と「村じまん」への活用法、写真のおもしろい使い方などを紹介。写真を撮って楽しむためには、SDカードアダプタの他にSDカードリーダー&ライター（デジカメを持っている人は、すでに家にあるかも）が必要だけど、パソコンを持っているならコレは買い！

○ 撮れる写真



←自分の部屋を写真に撮っておけば、みんなに見せることができるよね。ぜひメールで送ってちょうだい

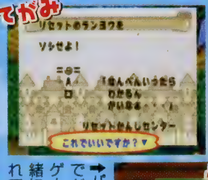


➡服の様子は家で撮るのがイチバン。デザインカンバンやドアの様子など、いろいろ撮って送ってね

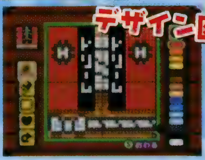


←楽しいクチグセ入れてる？ セリフとピッタリで笑えるシーンもあるよね。そんな瞬間はパシャリ！

× 撮れない写真



←手紙や日記帳は写真に撮ることができない。みんなが書いたオモシロイ手紙も見せてほしいんだけどなぁ



➡パソコンソフトなどでドット絵を描いて、ゲームの画面写真と一緒にメールで送ってくれてもいいけどね

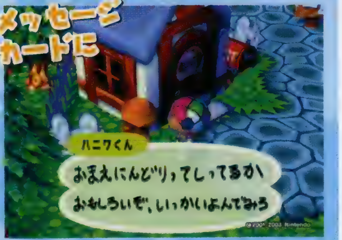
ちょっとワザ



どうぶつとの会話のすぐ後、フキダシが消えた瞬間に撮れば、少しアップの写真が撮れる。デザインカンバンを大きく撮りたい時にも有効？

こんなことにも使えちゃう!!

千葉県／だんごさんは、さっそく右のような写真を送ってくれました。「吹き出しが出た瞬間の何も書いてないとこにラクガキ」…これって、ハガキに印刷してメッセージカードを作ったら楽しそう！ 「村じまん」の投稿にはならないけれど、友達に送ってみよう。…写真のオモシロイ使い方、まだまだ見つけてね！



※この写真は、実際のゲーム画面の写真を加工してあります

マンガも作れちゃう？！



↑様々なシーンを組み合わせてマンガに？なかなか難しいけど、3コママンガくらいならできそう




『どうぶつの森』サポーターズ！

『どうぶつの森』開発者のみなさんへのメッセージなど、応援のお便りを送ってくださいね！　『森』に関するちょっといい話なんかも歓迎（兄弟ゲンカをしていたけど、『森』のおかげで仲直りできた、とか）。さっそく『森e+』を遊んだ人からのお便りが届いていますよ〜。



↑（山梨県／あぐりさん）とにかく会話が楽しいのよね。ものすごく時間を費やしたというだけあって種類もたくさん！

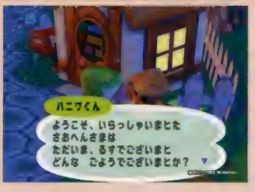
●ほしいカードを考えてみました！　特殊なペンでカードに住人を描いて、それを読み込むと村に現れる…などなど。楽しみにしていマス！（群馬県／海風夏音さん）
──カードに描くのはムリでも、自分で作ったキャラを村に呼べる…そんな『森』もいつか実現できそうですよね。とりあえずはニンドリオリジナルキャラクターをお楽しみに！



←（愛媛県／美南くるめ&あやかさん）「ファンクラブ」宛てのハガキをお借りしてきました。ご姉妹での投稿作。家族で遊べるっていいよね。本当に。ひとりよりふたり…

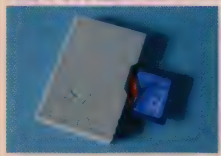
ニンドリ村におでかけしよう！

さおへん、ケイたいさ、かややん、りふぁの住む「ニンドリ村」。ただ今、みんなにおでかけしてもらうための準備中！　ただし、SDメモリカードとメールを使って村をやりとりするから、おでかけしたい人は準備をしておいてね。いつから始めるかはまだ未定です。

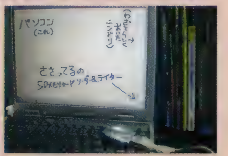


● 必要なもの ●

『森』の写真を撮って楽しんでる人は、すでに持ってるよね。



↑SDカードアダプタ、SDカード。任天堂ホームページで買おう（http://www.nintendo.co.jp/）



↑パソコンと、データを読み書きするためのSDカードリーダー&ライター

SDカードアダプタとSDカード(15MB)のセットは3000円（アダプタ単体1500円）。SDカードリーダー&ライター（デジカメ売り場で聞いてみよう）は2000〜3000円。

森をつくろう！コンテスト

タカラの「森をつくろう！」シリーズを使った作品を募集中！　さらに増えていくラインナップ、ますますパワーアップした村作りができそうですよ。



←オリジナルカードeが入ってることもあって嬉しい「森つく」シリーズ。ベルポイント（シール）も集めてまーす

11：静岡県／斉藤ユミコさん



ケースの中は、それぞれ夏と冬の森。きれいに飾られています。冬の森は、綿を使って雪を表現。かまくらや雪だるまがあるのもいいですね！



12：千葉県／かび丸さん
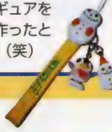


ステレオを置く棚にジオラマを作ってあります。棚のひとつが『森』の世界に！　自分の部屋にこんなスペースがちょっとあったらステキだわ。まるで、ものがたりに出てくる部屋みたい…、ユー。

13：東京都／Bダッシュ村のモビさん



「GCのリセットボタンの大きさと、リセットさんの大きさがピッタリです！　『森』ファンの方にぜひやっていただきたいです！」これはナイス！リセット回数が減るかもね。

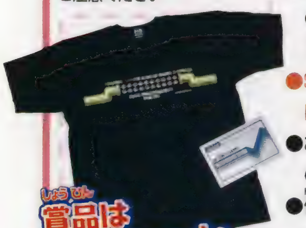
➡「森つく」フィギュアをムリヤリつないで作ったというストラップも（笑）



近頃のわけぇもんは、やたらとイーメールってのをやりとりするらしいじゃねぇか。ナニっ、村で撮った写真なんかも送れるってか？　便利な世の中になったもんだぜ、ムホッ。

応募のきまり

作品の返却はできませんのでご注意ください



賞品は「Nintendo プリントTシャツ」!

村じまんフェスタ

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます
●SDカードアダプタを使って撮影した写真、デジカメで撮った写真や文章の投稿は、メールでも受け付けています。アドレスはdoubutu@nindori.comです。
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
●優秀作品は、たぬきち賞に選ばれます。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！（www.the-king-of-games.com）絵柄は当選してからのお楽しみ。

森をつくろう！コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。



←「森をつくろう！」シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ。ニンドリのロゴ入り！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係



徹底攻略

GC ●任天堂 ●5800円 ●アクションレース ●1～4人用 ●4ブロック

カービィのエアライド

「エアライド」を100%楽しむには、まず全マシンを出したいところ。今回はマシンゲットのコツを伝授！

エアライドマシン15機種 完全ゲット大作戦！



「エアライド」モードでは、最初から使えるのはワープスターのみ。その他のマシンは、条件を満たしてクリアチェッカーを埋めないと使えないのだが、条件のなかにはかなり難しいものも…。そこで今回は、マシン入手条件を満たすためのポイントをまとめて解説するぞ。さらに「シティトライアル」モードのドライブでドラグーン、ハイドラを出現させる条件もあわせて紹介しよう。



↑クリアチェッカーを埋めていくことで、使えるマシンが増えていく

タイム狙いならワゴンスター

クリアチェッカーの条件には「○分○秒以内にゴール」といったものが多い。そんなときにオススメなのがワゴンスター。最高速がそこそこ速いうえ操作しやすく、タイム狙いにはうってつけ。ワゴンスターの出現条件が簡単なのも嬉しいところだ。


↑チャージダッシュは使えないので、曲がるときはAを連打する感じで

止まらないと曲がれない ルインズスター



入手条件 サンドーラ（周回制）で2周を1分45秒以内にゴールする

もっとも難しい条件の1つがこれ。サンドーラはさまざまな仕掛けが隠されているので、これを利用しないと1分45秒のカベは突破できないぞ。

まず最初の仕掛けは、砂の降るトンネルにある。降ってくる砂のうち最後のものに飛び込むと、そこには隠し通路！ 少しだがショートカットできるぞ。さらにトンネルを出た直後にいるカニの背に乗ると、上の通路にジャンプできる。ここにはダッシュパネルがあるので、一気に加速が可能だ。またコース終盤の路上にあるスイッチを押すと、地下への通路が出現する。少しだがショートカットできるうえ、ダッシュパネルにも乗れるぞ。

降りつもる砂から隠し通路へ！


↑トンネル内に降っている砂のうち、最後のものに飛び込むと…
←砂の裏には隠し通路が！ トンネル出口までショートカット

カニの背中にのってジャンプ！


↑トンネル出口にいるカニの背中に乗ってジャンプすると…
←上の道にはダッシュパネルが。プッシュで着陸して踏もう

スイッチを押して地下の隠し通路へ！


↑コース終盤にあるスイッチの上でプッシュすると、地下通路が！
←ダッシュパネルを踏めるうえ、少しだが近道もできちゃうのだ

ジャンプすれば時速100km！ ジェットスター



入手条件 スチールオーガン（時間制）を3分で2000m以上走る

限界チャージでスーパーダッシュ ロケットスター



入手条件 スチールオーガン（フリーラン）を1分05秒以内に1周する

スチールオーガンでは、2つのマシンが手に入る。ジェットスターの方がやや条件が難しいぞ。

このコースには2つの分かれ道があるのが特徴。スタート直後に奥と手前に分かれる分岐では、奥の道にダッシュパネルがあるものの、手前に進んでもあまりタイムは変わらない。走りやすい方を選ぼう。2度めの分かれ道は、左に登る道がオススメ。ジャンプで加速できるからだ。そのあと大砲に撃ち出された直後のカーブに、ダッシュパネルが2つある。これは2つめのパネルにだけ乗ったほうが、スピードを殺さずに走れるぞ。タイムが大きく変わってくるのが、このすぐあとにある障害物の部屋。ここは直前の通路で右端にマシンを寄せておくと、部屋の上を通るレーンに乗ることができる。安全かつ素早く部屋を通過できるのだ。


↑この分かれ道では左へ。このあとの大ジャンプで加速できる


↑大砲の直後のカーブでは、2つめのパネルにだけ乗るといい

右のレーンに乗って障害物を避けろ


↑障害物の部屋に入る前に、マシンを通路の右端に寄せておく


↑部屋の上を通るレーン乗って走れる。これなら障害物にぶつかる心配はなし！

ハミダシニンドリ 今回の攻略ではすべてワゴンスターを使っているが、ワゴンスターは「チャージできない」「飛行能力が低い」という欠点がある。ヴァレリンオンなど、ジャンプ台の多いコースでは↗



くるくる回り つるつるすべる スリックスター

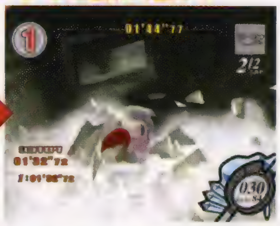
入手条件 チェックナイト（周回制）で2周を3分05秒以内にゴールする

チェックナイトも仕掛けの多いコースだ。まずコース序盤に岩山が2つあるが、この岩山に正面からクイックスピンでぶつかると、近道できる隠し通路が現れる。1周めで穴を開けておけば、2周め以降も使えるぞ。コース終盤にはコの字型の直角カーブがあるが、このカーブの手前には小さな段差がある。スピードに乗った状態で段差に乗れば、直角コーナーを飛び越えてショートカットできるぞ。そのあとの直線にある赤いスイッチは、城の中のカベを開け閉めするもの。城の中のカベが開くように操作しよう。

岩山にクイックスピンすると抜け道が！



↑岩山にクイックスピンしつつ突っ込むと、カベに穴があき…



↑岩山の中の抜け道を通れる。少しだがショートカットできるのだ



↑直角コーナーの手前、道の右端に小さな段差が！　これでジャンプし、カベを飛び越えよう



↑スイッチを押すと城の中のカベが開閉する。開いているようなら、絶対に押さないこと



最高速度はナンバー1！ フォーミュラスター

入手条件 コルダ（タイムアタック）で3分14秒以内にゴールする

コルダはスタート直後に道が上下に分岐するが、ジャンプが多く路面が凍っている分、上の道のほうが有利。必ず上の道へ進もう。ただし滑りやすいので、途中で下の道に落ちないように注意。コース中盤、レールに乗ったあとの下り坂では、ゲートをくぐると加速できる。ゲートは4つあるので、すべてくぐっておきたい。コースの最後、ゴール直前にはスイッチがある。これを押すと氷の山が左右に開き、広い直線になるうえダッシュパネルもむきだしになるぞ。ダッシュパネルを踏んでゴールに駆け込もう！



↑コースの最初で道が上下に分かれるが、必ず上を走ること。踏み外して下に進むと、かなりタイムが悪くなるぞ

ゲートをくぐると加速



↑レールから降りたあとの下り坂では、ゲートをくぐると加速できるぞ

スイッチをふむと…



↑ゴール直前にあるスイッチは必ず踏むこと。氷の山が開き、ダッシュパネルが現れる



チャージを燃料代わりに走る ヘビースター

入手条件 ヴァレリオン（タイムアタック）で3分20秒以内にゴールする

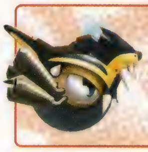
ヴァレリオンのポイントは、コース中盤にある滝への大ジャンプと、終盤にある急流の2ヵ所だ。滝への大ジャンプでは、一番上の穴に入るのが一番速い。ただしワゴンスターなど飛行能力の低いマシンはムリなので、その場合は2つめに穴に入り、レールに乗って加速したい。コース終盤の急流は、手前で道の右側にあるツタに乗り、そのまま水に入ろう。急流では90kmものスピードが出るので、できるだけ早く流れに入った方が有利なのだ。



↑滝への大ジャンプ！　上と真ん中の穴にはレールがあるので、加速できるぞ



↑急流にはツタに乗って入ろう。ソードの能力を持って入ると、敵を倒してさらに加速できる



破壊力バツグン暴走バイク レックスウィリー

入手条件 星型弾でやっつけた敵の数が総計200体以上になる

コピー能力を持っていない敵を吸い込むと、カービィは星型の弾を出す。この弾で200体以上の敵を倒すのが条件だ。遊んでいればそのうち条件を満たせるが、かなり時間がかかる。普段から普通の敵を吸い込むように気をつければ、少しは早く出せるだろう。



↑普通に遊んでいるとなかなか条件を満たせない。意識して普通の敵を吸っていこう



上級者向けわがままマシン ターボスター

入手条件 マグヒートで火山のすべてのレールを使い、1位をとる

マグヒートの周回数はおまかせだと2周なので、3本のレールすべてに乗るのはムリ。最初にレースの設定を周回制の3周以上にしておこう。3本のレールにすべて乗って1位になるのが条件なので、あらかじめライバルのハンデを下げておくとさらに確実だ。



↑火口には3本のレールがある。1回のレース中に、すべてのレールに乗ろう



悪魔のつばさで大ダメージ デビルスター

入手条件 クイックスピンで敵キャラを総計10体以上やっつける

走行中にスティックをすばやく左右に動かすと、クイックスピンができる。これで敵を10体以上倒すのが条件だ。別にレースで1位にならなくてもいいので、勝敗を度外視して敵の前でクイックスピンし続ければ、簡単に条件を満たすことができるだろう。



↑スティックを素早く左右に動かし、クイックスピン！これで10体の敵を倒せ

ハミダシニンドリ ↙やや不利なのだ。操作は難しくなるがスリックスター、ターボスターも総合能力が高いので、ゲームに慣れてきたら、これらの上級者向けマシンで挑戦してみよう！



サクサク曲がるお手軽バイク ウィリースクーター

入手条件 周回制でプレイし、最後の1周を4位で通過し、逆転1位でゴールする

ちょっと特殊な条件。友達と4人でプレイして協力してもらうと確実だが、1人プレイでもそんなに難しくはない。1人プレイの場合はコンピュータのハンデとCPレベルを1にし、1周が長いコースでをプレイ。最後の1周までワザと最下位になっておき、そこから一気に逆転するのだ。



つばさを広げ空を駆ける ウィングスター

入手条件 周回制でプレイし、空を飛びながら1位でゴールする

何周でもいいので周回制でプレイし、空を飛びながら1位でゴールすればいい。ゴール前でジャンプしやすいのはプランテス、サンドーラなど。これらのコースを遊んで何度か1位をとっていれば、自然と条件を満たしてしまうだろう。プレイ前にコンピュータのハンデを下げておくと確実だ。



ちょっと変わった一輪バイク ウィリーバイク

入手条件 エアライドの基本コースをすべて遊ぶ

とにかくエアライドで最初からあるコース（ギャラックス以外）をすべて遊べばいい。順位なども関係ないので、普通に遊んでいれば自然と出てくるだろう。ちなみにバイク系のマシンはジャンプで加速する、飛行能力が低い、プッシュしなくてもパネルを踏む、などの共通した特徴があるぞ。



グリップ走法はまかせとけ ワゴンスター

入手条件 周回制かタイムアタックで総計3回ゴールする

使いやすく、速いタイムを狙うときには何かとお世話になるワゴンスター。出現条件はとっても簡単で、周回制かタイムアタックで3回ゴールするだけ。順位も関係ないので、ワープスター以外では最初に出てくるマシンだろう。出現したらさっそく使って、クリアチェッカーを埋めていこう。



大空を舞う最速のマシン ドラグーン

ドライブに追加

入手条件
A：スタジアムのハイジャンプで高さ300m以上跳ぶ
B：シティトライアルで1試合中に空中のリングを5回以上通過する
C：スタジアムのエアグライダーで飛距離400m以上を出す



破壊をきわめる最強のマシン ハイドラ

ドライブに追加

入手条件
X：シティトライアルで廃屋をすべて壊す
Y：スタジアムのデスマッチ（どれでもいい）でライバルを総計150回以上倒す
Z：スタジアムのバトルロイヤル（どれでもいい）で総計 1500体以上の敵をやっつける

ドラグーンとハイドラは、通常シティトライアルで合体させたときしか使えない。しかしこの3つの条件を満たせば、「ドライブ」でも乗れるようになる。まずドラグーンだが、Aの条件はじつは非常に簡単。ウィリースクーターで何も操作せずにハイジャンプすれば、必ず300mを突破する。条件Bは設定で試合時間を長めにしておき、一番通りやすいリングを何度も狙えば簡単だろう。難しいのは条件C。ウィングスターを使い、ミスなく操作してギリギリ400m届くかどうかだ。とにかく何度も挑戦してコツをつかもう。

ハイジャンプ300m



➡ウィリースクーターを選んだら、あとは操作する必要すらなし

リングを5回通過



⬅試合時間を最長の7分にしておけば、5回通過は簡単だろう

エアグライダー400m



⬅助走路の最後、色のついている部分でプッシュすると加速する。勢いをつけて飛べ！



⬅離陸したらスティックを下に傾けて上昇。スティックは倒しきる直前で止めること



⬅写真のあたりで上昇が止まるので、ここでスティックを離してマシンを水平にする



⬆あとは放っておくだけ。ジャンプの勢い、上昇角度がベストなら、400mを越えられるぞ

ハイドラの条件はそんなに難しくないが、時間がかかるものが多い。まず条件Xは、試合時間を7分にしてデビルスターやルインズスターを使えば簡単。条件Yは、逃げ場の少ないデスマッチ2を何度もやるのがオススメ。1P以外のハンデ、CPレベルを1まで下げ、ひたすら撃破数を稼ごう。条件Zはバトルロイヤル1で数を稼ぐといい。ソードの能力で効率よく敵を倒せ。



⬆あの最強マシン・ハイドラがドライブで使える！ 破壊の快感を好きなだけ味わえるのだ

シティの廃屋をこわす



⬆1試合中にすべて壊すこと。メテオ襲来のイベントで勝手に壊れることもある

バトルロイヤルで1500体倒す



⬅バトルロイヤル1を何度もプレイすれば、そんなに時間はかからない

デスマッチで150人倒す



➡道が狭く、攻撃を当てやすいデスマッチ2をプレイしよう



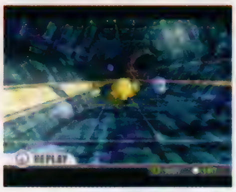
⬆オススメの攻撃アイテムはゴルボール。狭い道に設置すれば、確実に敵にダメージ！

ハミダシニンドリ

クリアチェッカーのごほうびは、じつはP103で紹介したもの以外にあと2つある。条件は「コースを総計30分以上滑空する」と「敵キャラを総計1000体以上やっつける」だ。➚

マシン以外もいっぱい！　ごほうび98種の入手条件

クリアチェッカーを埋めていくと、エアライドマシン以外にもサウンドテスト、裏音楽、追加ルールなど、さまざまな「ごほうび」がもらえる。ごほうびとその入手条件をまとめておこう。



←エアライドの新コース「ギャラックス」。コースを計100周すれば出てくるぞ



←エアライドで1時間滑空するともらえる映像特典「特別なマシン紹介」



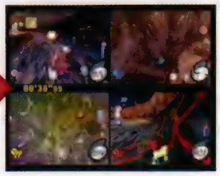
←新しいスタジアムもあるぞ

協力プレイで楽に？条件クリア

「2位に5秒以上差をつける」「1試合中にライバルを10回倒す」といった条件は、1人プレイではなかなか達成できない。もし友達と4人プレイする機会があるなら、わざと負けてもらうなどして協力してもらおう。またコントローラが4つあれば、接続だけして操作しないという手もある。操作されていない相手なら、楽に勝てるだろう。



➡倒す数などが条件になる場合、自分一人しかいなくても、コントローラ4つを接続して4人対戦を開始



←2～4Pは操作されていないので無抵抗。CPを相手にするよりは簡単に倒すことができるだろう

ごほうびのもらえるクリアチェッカー一覧

●エアライドのごほうび

ごほうび	入手条件
新コース：ギャラックス	コースを総計100周以上走る
裏音楽	プランテス（タイムアタック）で1分00秒以内にゴール
	ヴァレリオンで1レース中に、つり橋の手すりに左右とも乗る
	サンドーラで地下への入口を3回だけ開けて1位をとる
	コルダで氷の床を20枚以上割り1位をとる
	マグヒート（タイムアタック）で3分04秒以内にゴール
	アイルーン（タイムアタック）で2分55秒以内にゴール
	スチールオーガンで大砲から同時に3人以上飛び出す
	チェックナイトでスピンパネルを7回以上ふんで1位をとる
	コースを総計300周以上走る
サウンドテスト	プランテス（フリーラン）で21秒以内に1周する
	ヴァレリオン（フリーラン）で57秒以内に1周する
	ヴァレリオン（タイムアタック）で2分56秒以内にゴール
	コルダ（フリーラン）で58秒以内に1周する
	マグヒート（時間制）を3分で2000m以上走る
	アイルーン（フリーラン）をウイングスターで1分以内に1周する
	スチールオーガン（タイムアタック）で3分10秒以内にゴール
	チェックナイト（周回制）で2周を2分40秒以内にゴール
	アイルーン（タイムアタック）をロケットスターで3分以内にゴール
	ラップタイムの下2ケタがゾロ目になる
カービィの新色	ヴァレリオン（周回制）で2周を2分20秒以内にゴール
	ソードナイトを3体以上すいこんで1位をとる
	アイルーン（周回制）で2周を2分18秒以内にゴール
	サンドーラ（フリーラン）をヘビースターで1分05秒以内に1周する
特典映像：特別なマシン紹介	コースを総計1時間以上滑空する
エンディング	クリアチェッカーのマスを100以上埋める
空きのマスを1回チェックできる	すいこんだ敵の数が200体以上になる
	1ゲーム中、3回以上ガケから落ちる
	サンドーラですべてのサンゴをこわして1位をとる
	マグヒートで火炎竜にぶつかる
	ヴァレリオンで樹の上のコピールーレットを使う

●ウエライドのごほうび

ごほうび	入手条件
裏音楽	草（ウエライド）でダッシュパネルを5回以上ふんで1位をとる
	砂（タイムアタック）で29秒以内にゴール
	空（フリーラン）を9秒以内で1周する
	炎（ウエライド）でアイテム"ファイア"を持ったまま1位をとる
	水（ウエライド）で2位に5秒以上差をつけて1位をとる
	光（タイムアタック）で33秒以内にゴール
	鉄（ウエライド）でプッシュを使わずに1位をとる
サウンドテスト	草（ウエライド）でアイテムを1コもとらずに1位をとる
	砂（ウエライド）でプッシュを使わずに1位をとる
	空（ウエライド）で島のスイッチを5回以上押して1位をとる
	炎（ウエライド）で1位を総計10回以上とる
	水（ウエライド）で5周を1分02秒以内にゴール
	光（ウエライド）を総計100周以上走る
	鉄（ウエライド）で歯車のカベを5回以上こわして1位をとる
	光（フリーラン）を7秒50以内で1周する
カービィの新色	鉄（ウエライド）で2位に5秒以上差をつけて1位をとる

●ウエライドのごほうび

ごほうび	入手条件
カービィの新色	空（ウエライド）でCPレベルを5にして1位をとる
	総計20回以上ゴールする
	ウエライドで総計50回以上対戦する
追加ルール	水（タイムアタック）で56秒以内にゴール
	カベに1度もぶつからないで1位をとる
	ウエライドの全コースで1位をとる
	水（フリーラン）を10秒50以内で1周する
	水（ウエライド）で5回以上滝に入って1位をとる
新アイテム	アイテムを総計500コ以上とる
	アイテムを総計18種類以上とる
	ウエライドの全コースで1コもアイテムをとらずに1位をとる
エンディング	クリアチェッカーのマスを100以上埋める
空きのマスを1回チェックできる	ウエライドの全コースでプッシュを使わず完走する
	砂（ウエライド）で総計50回以上アリジゴクに落ちる
	炎（ウエライド）で1レース中、大噴火を3回以上おこす
	光（ウエライド）でグラインドレールに5回以上乗り1位をとる
	草（タイムアタック）で33秒以内にゴール

●シティトライアルのごほうび

ごほうび	入手条件
裏音楽	シティトライアルでアイテムを総計1000コ以上とる
サウンドテスト	シティトライアルでアイテムを総計100コ以上とる
	シティトライアルの街でフォーミュラスターに乗ってスリックスターをこわす
	シティトライアルでコンテナを総計500コ以上こわす
	シティトライアルで出現した巨岩を総計5回以上こわす
	シティトライアルでダイナブレイドにダメージを与える
	シティトライアルでタックからひとりで8コ以上アイテムをうばう
	シティトライアルの街でルインズスターに乗ってワープスターをこわす
	シティトライアルで総計5回以上街がメテオに襲われる
	スタジアムのエアグライダーで30秒以上飛び続ける
	スタジアムのゼロヨンアタック1で20秒以内にゴール
	スタジアムのゼロヨンアタック4で19秒以内にゴール
	スタジアムのバトルロイヤル2で1試合中、敵を30体以上倒す
	スタジアムのバトルロイヤル2で1試合中、ひとりで敵を40体以上倒す
	スタジアムのポイントストライクで15秒以上飛び続ける
	ドライブで総計30分以上走る
	ドライブでエアライドマシンを10回以上乗りかえる
スタジアム追加	スタジアムで遊べるスタジアムが10種類以上になる
	スタジアムのゼロヨンアタック3で27秒以内にゴール
	スタジアムのバトルロイヤル1で1試合中、ひとりで敵を75体以上倒す
	スタジアムのデスマッチ2で1試合中にライバルを10回以上倒す
	スタジアムのデスマッチ3で1試合中にライバルを5回以上倒す
	スタジアムのデスマッチ4で1試合中にライバルを10回以上倒す
カービィの新色	1試合でドラグーンとハイドラが完成する
	スタジアムのゼロヨンアタック2をウイングスターで29秒以内にゴール
	シティトライアルで総計10回以上、クラッカーを使ってライバルを倒す
	シティトライアルの街で総計5回以上、CPのマシンをこわす
ポーズ中にパワーアップ個数が見られる	シティトライアルで1試合中にアイテムを50コ以上とる
エンディング	クリアチェッカーのマスを100以上埋める
空きのマスを1回チェックできる	シティトライアルで街を走った距離が総計100km以上になる
	ドライブで総計2時間以上走る
	スタジアムのデスマッチ1でフィールド上の岩をすべてこわす
	シティトライアルでダイナブレイドにふみつけられる
	シティトライアルでスターポールの星を総計10回以上こわす

ハミダシニンドリ

➘条件としてはどちらもあまり厳しくないので、しばらく遊んでいれば自然に満たせるはず。ごほうびは、『星のカービィ』シリーズを遊んだことのある人にはおなじみのものだぞ。

ハミダシニンドリ
ハルクの斧を破壊した後に攻撃を加えると、通常よりも高いダメージを与えることが可能だ。逃げの一手に回られるが、頑張って追いかけよう。

徹底攻略

GC

●カプコン ●6800円 ●VFXアクション ●1人用 ●4ブロック

ビューティフル ジョー

まだまだ熱く盛り上がる『ビューティフル ジョー』。今回も美しく攻略するぜ！

第2話の残りから第3話を大攻略!!

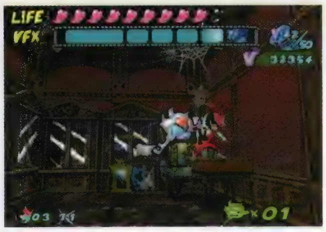
今回は、前回攻略したジョーカー戦の続きからスタート。すぐ後に、第2話ボス・ハルク ダビッドソンが控えているぞ。心して熟読しよう。

バスタブを破壊してカギをゲット

通路に出て右側の扉に入ると、お湯を満たしたバスタブがある。バスタブの底にむかってジャンプ&ズームを繰り出すと底が抜け、下の部屋に進めるぞ。部屋では、すぐに鍵を持ったロゼッタが襲ってくるので、一蹴して鍵をゲット。部屋の右側にある台の上に乗って2段ジャンプして元の道を戻ろう。通路まで戻ったら、鍵を使って左の扉を開け、エレベーターに入るのだ。

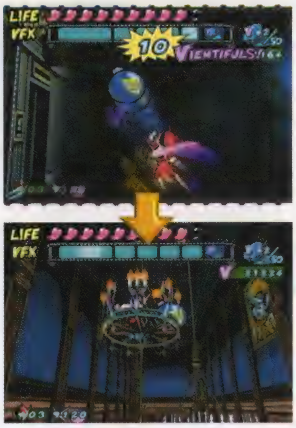


↑水中に飛び込むようにジャンプ&ズーム。バスタブの底を抜くのだ



↑この台の上から2段ジャンプすれば、上の部屋に戻ることができる

アッパーで爆弾をうち上げろ



→スローからのアッパーで爆弾を打ち上げるのだ

爆弾をスロー&アッパーで打ち上げ、縦に3つ並んでいるシャンデリアのてっぺんまで運ぶ。そうすると爆弾は自動的に点火される。そこから見て右側の壁には、スローで威力を上げた爆風で破壊可能な扉があるので、爆破のタイミングを見計らい、スローからのキックで爆弾を押しつけるのだ。



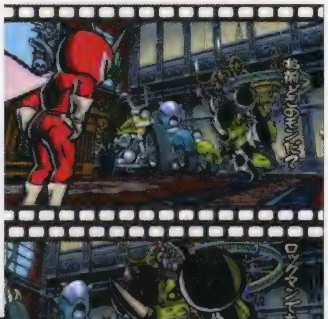
←タイミングを見計らってスロー&キック。これで扉を破壊するのだ

BOSS 剛力怪人 ハルクダビットソン登場!!

ハルクは、大きくジャンプしてジョーを踏みつぶそうとする。地面に接触した際の衝撃波に当たってもダメージを受けるので、少し離れて軽くジャンプするといい。その後、ハルクに密着して攻撃を避けたら、スローからのパンチ、そしてスローを維持した状態でズーム&キックを決めよう。ハルクが足で地面を擦るモーションを見せたら、突撃攻撃を繰り出してくる。避けてハルクが壁に激突したら、マックスピードからの連続パンチを決めるといい。



←ハルクの攻撃はわかりやすい。落ち着いて避けて反撃しよう









←突進後のハルク気絶中は大チャンス。急いで追いかけろ！

ミサイルは弾け！

大斧を破壊すると、ハルクは逃げの一手になる。ここでハルクが四股を踏むモーションをしてきたら注意。机からミサイルが飛んでくるのだ。攻撃で弾いて、ハルクにぶつけよう。



←レッドホットキックを使えば簡単にミサイルを弾くことが可能だ

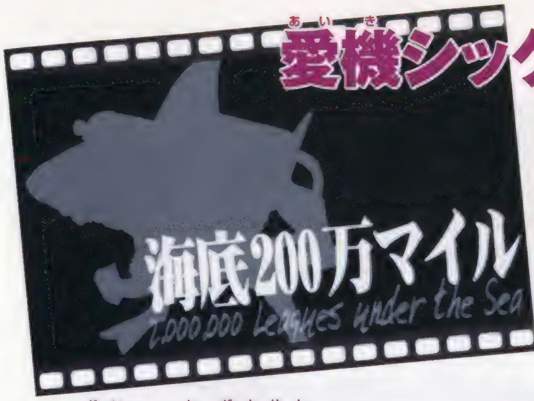
火がついたらマックスピード！

四股を踏んでの攻撃はもうひとつある。天井からナパーム弾が降ってくるのだ。逃げ遅れてジョーの体に火がついてしまったら、マックスピードを発動して炎を吹き飛ばそう。



←体に炎がついたら、マックスピードで素早く動いて、炎を吹き飛ばすのだ

愛機シックスマシーンを駆り、戦いは水中へ！





↑海底都市には本当に危機が迫っているのか？ 実によくわからない計画書だ……



←ヒーローの頼れる相棒が登場！ 空を自在に駆ける愛機シックスマシンを操り、ジョーは大空へと飛び立つのだ！

第3話前半はシューティングポイントをおさえて素早くクリア！

第3話前半は、今までとは趣向を変えたステージになっている。愛機シックスマシンを駆り、襲い来る敵をショット＆ボムで撃退するのだ。VFXパワーの効果も若干変わっている。そこで、クリアまでのポイントを紹介しよう。



←今までとはうってかわって、シューティングゲームがスタート

危険を感じたらスローを発動！

スロー中に敵の攻撃を回避できる効果は、シックスマシンにも備わっている。敵が多数出現して、危ないと感じたらスローを発動しよう。なお、このステージはどこでミスしても最初からやり直しだ。できるだけダメージを受けないように進みたい。



←画面の手前に緊急回避！ これでダメージを最小限にくい止めろ

ミサイルは弾いて反撃せよ！

バーディ・ジェットが撃ってくるミサイルは、ショットやボムで弾き返すことが可能だ。弾き返したミサイルは、自動的に敵を追尾する。命中したらスローを発動すれば威力もアップ！ 動きの早いバーディ・ジェット相手への対処法は、コレで決まりだ。



←ミサイルヒット後はスローを使うのを忘れないようにしよう

ボムはスローで威力UP!!

キックボタンを押すと、下方向へのボムを撃ち出す。見た目は頼りない攻撃なのだが、敵にヒットした際にスローを発動させると、爆風の威力が大きくアップする。固い敵や、隊列を組んでくる敵の先頭に命中させるようにして使うといいだろう。



←意外と強いボム。スローと組み合わせれば敵に大ダメージを与えることが可能



強襲するハリアーを撃墜せよ！

第3話前半の最後は、ハリアーの襲撃で締めくくられる。ハリアーは、基本的にはブラックサンダー同様、高速の機銃とミサイルで攻撃してくる。機銃はスロー発動で見切り、ショットで弾くといい。画面外から攻撃してくることも多いので、機銃の発射音が聞こえたら、スロー発動の心構えをしておくこと。ミサイルもショットで弾き返すことが可能。ハリアーに着弾したら、スロー発動で爆風のアップを忘れないようにしよう。また、ハリアーがシックスマシンの下にいるときは、ボムがとても効果的だ。ボムを撃ち込んだらスローを発動して威力を上げ、大ダメージを与えよう。



↑見えない機銃は危険だ！



↑ミサイルはショットで弾く。ヒット後はお約束のスロー！



↑ハリアーが下にいるときはボムを連射しスロー発動！ これで一気にトドメを刺せ！

ハミダシニンドリ シックスマシンはマックスピードで超連射、ズーム中に回転攻撃や突進が使える。だが、迂闊に突っ込んだりスピードを上げると、ミスすることも多々ある。注意して使おう。

ハミダシニンドリ
スタート直後の宝箱を回収するコツを伝授。パンチとキックを交互に連続して繰り出しながらゆっくり落下するのだ。これで宝箱の位置を確認することが可能だ。

水中都市の爆発を止めろ!!

タスク1 リモコンで足場をコントロールせよ

スタート直後の落下途中にある宝箱には、V-フィルムが入っている。空中で攻撃を繰り出して回収しよう。タスクがスタートしたら、出現する敵を全滅させ、リモコンを入手する。それを持って入口近辺のプロペラ付きの足場に近寄ると、足場はジョーに引き寄せられる。あとはスローを利用して足場の上下をコントロールし、右端のスイッチの上まで足場を運ぼう。スロー発動でスイッチの上に足場を乗せれば、端のシャッターが開く。




↑リモコンをゲットしたら、プロペラ付きの足場に近づこう。足場がジョーに引き寄せられたら、スイッチの上まで運ぶのだ

タスク2 多数の敵を蹴散らせ!

このタスクの目的は単純明快。出現する6体の敵を倒せばクリアになる。ただ、スタート地点付近の地面が斜めになっているので、若干攻撃を見切りにくい。ドクロマークをよく見て、確実に攻撃を避けよう。敵よりも坂の下側にいた方が攻撃を避けやすいぞ。



←地面が斜めになっている。敵の攻撃はよく見ること

Check スイッチをそろえて赤い箱を出そう

浮いている足場の間には、ふたつの点灯型のスイッチがある。これを最高点まで同時点灯させると、赤い宝箱が出現。このスイッチは左右にふたつ存在し、左の宝箱にはジョーの残機を増やすL.I.V.が、右には一定時間VFXパワーが使い放題になるアイテムが入っている。



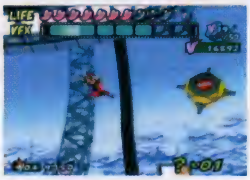
↑敵を全滅させてから出現させるといい

タスク3 放電する歯車はブーメランで破壊

放電する歯車を破壊すればクリアになるタスクだ。直接攻撃するのは危険なので、ブーメランを使って破壊するか、ジャンプしてマックスピードで破壊しよう。また、ピヨッた敵をスローでぶっ飛ばして歯車に当てると、大量のV-ポイントが手には入るぞ。ただし、スローを使うと、放電の威力も上がってしまう。接近しすぎないように気をつけよう。



↑放電する歯車は危険。うかつに近づくな

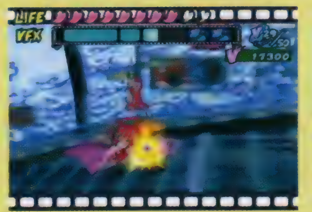




←歯車の対処法は少し離れた位置からブーメランが有効！ ヒット直前にスローを発動させれば、ブーメランが連続ヒットするので、一発で破壊することも

Check ショッキングピンクの意外な使用法

ショッキングピンクの意外な使い方をお教えしよう。赤い宝箱が画面奥にあるのに、敵がいなくて分身を発生させることが出来ない…なんてことがある。こんな時にショッキングピンクを使って爆弾を出現させ、爆弾にむかってマックスピード&パンチを叩き込むのだ。これで分身が発生して、宝箱を破壊することができるのだ。

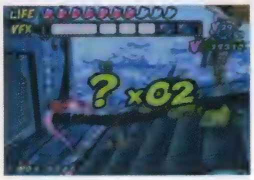



↑ショッキングピンクのちょっと変わった使い方。この方法なら、赤い宝箱は残さずゲットできうだろうだろう



タスク4 敵の奇襲に気をつけろ!

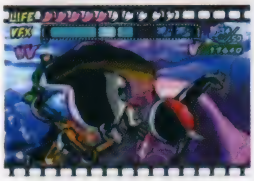
シャッターを抜けた直後に多数の魚型の敵が群れをなして襲ってくる。スローを発動させ、緊急回避で避ける準備をしておくこと。ビューティフルフォーエバーを購入しているなら、緊急回避後に発動させて、一網打尽にするのもいい。また、ロゼッタとビアンコビリーというやっかいな敵も同時に出現する。スローからの攻撃でのけぞらせてズーム&キックを決め、確実に倒そう。なお、このタスクも、放電する歯車を壊せばクリアだ。



←隊列を組んで襲ってくる魚型の敵。スピードが早いので注意！



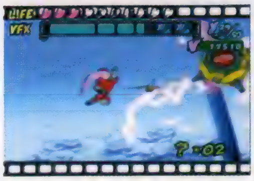
←とにかく敵の数が多い。危ないと感じたらスローの緊急回避に頼ろう



←ビアンコ ビリーも登場。スロー弾丸を弾いて気絶させろ！



←ロゼッタは、まずバリアを弾く必要がある。後は大回転蹴りが有効



←放電する歯車はブーメランで破壊。これでこのタスクも終了だ

タスク5 水中の死闘! ジョーカーを倒せ!!



宿敵ジョーカーが登場。今回は、スロットマシンの放電と、天井から爆弾を降らせる攻撃を繰り出す。ジョーカーがかけ声をかけたら、スロットマシンから離れること。爆弾はスピードが遅いので、問題なく避けられるだろう。



←コインを入れて、スロットを発動させるジョーカー



↑放電するスロットに近づくのは危険



↑爆弾は動きが遅いので簡単に避けられる



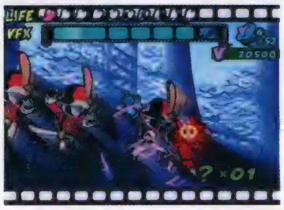
↑ジョーカーの攻撃を避けスロー&大回転蹴り！



↑スロットをそろえたらジョーカー戦は終了

タスク6 入口に戻る際のポイント

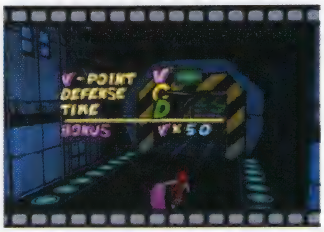
ジョーカーを倒したら、来た道を逆に戻ろう。途中、地雷を生み出す砲台が設置されているが、これは地雷が「SLOW!」の表示を出した瞬間にスローを発動させれば、自動的に爆発する。しかもこの爆風だと、ジョーはダメージを受けないのだ。



←レッドリーダーが多数出現。ひとりずつ撃退だ

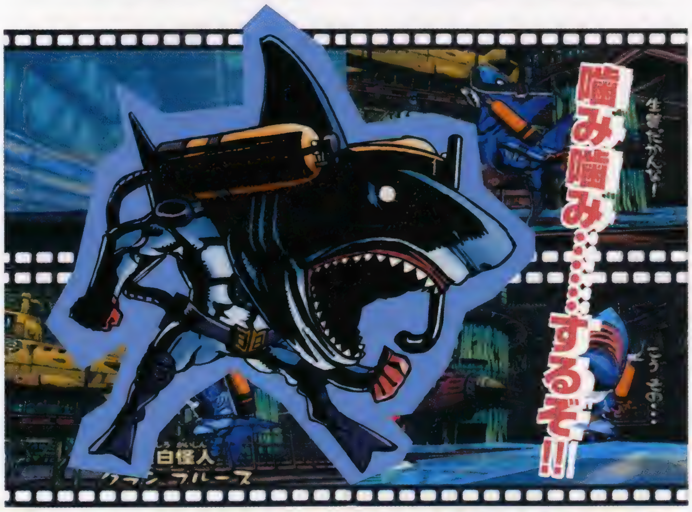


↑地雷は表示が出たと同時にスローを発動すれば、ダメージを受けることはない。もちろん飛び越えながら進んでもOKだ



↑スタート地点まで戻ればタスク終了。この先には何が待っているのか…。ボスのグランブルースが登場する

BOSS 頬白怪人 グランブルース登場!!



ブルースは、最初のうちは口からゴミを飛ばして攻撃してくる。ブルースのジャンプに合わせてブルースの後ろに回り込み、スローからの攻撃を繰り出そう。うまくいけば、この時点でかなりのダメージを与えることが可能だ。プールに水が満ちたら、ブルースは「機雷ばらまき」、もしくは「噛みつきながらの突進攻撃」を繰り出す。突進攻撃はジョーに向かってくるので、その軌道上に機雷を置くようにしておくと、ブルースは機雷を噛んでしまい動きが止まる。そこにすかさずスローからの攻撃を叩き込むと、機雷が大爆発。そのままスローを発動させ、ズーム&キックで追い打ちだ！



←ブルースの背後に回り込んだら、スローからの攻撃を連続で叩き込もう。水中に逃げる前にできるだけダメージを与えておきたい



➡機雷を噛んだら大チャンス。モタモタしていると飲み込まれてしまうので、素早く攻撃を加えよう。爆発したらスローからの追加攻撃だ！

休息のヒマを与えるな

ある程度ダメージを与えると、ブルースはジョーから離れてしまう。このときはどこかで「ゼェゼェ」と荒く息をして動きを止め、ライフを回復させている可能性が高い。すばやく探して攻撃し、回復を阻止するのだ。



←回復のヒマを与えてはいけない。攻撃して妨害しよう

噛みつかれたら十字ボタンを連打!

突進攻撃を繰り出してきた際、間に機雷が無かった場合は、スローを発動させて攻撃し、動きを止めよう。万が一噛みつかれてしまったら、放っておくと大ダメージを受けるので、＋ボタンを連打して振りほどくこと。



←噛みつかれたら危険。早く振りほどかなければならない

ハミダシニンドリ ブルースのゴミ投擲攻撃を緊急回避で避け、ビューティフルフォーエバーを決めるだけでもかなりのダメージを与えられる。この時点で購入しておいてもいいだろう

徹底攻略

GBA ●コナミ ●4980円 ●太陽アクションRPG ●1〜4人用 ●太陽センサー内蔵

ボクらの太陽

「ボクタイ」攻略の3大要素は、仕掛けを解く知恵と敵を倒す銃、そしてやっぱり太陽光!! …それって攻略？

自分だけの太陽銃を完成させよう!!

アンデッド（モンスター）を"倒す"のではなく、できるだけ"戦わないように"する『ボクタイ』だけど、太陽銃は強くしておいた方が何かと心強い。道中のアンデッドダンジョンやイモータルダンジョンで、弾の属性を変えるレンズや攻撃方法を変えるフレーム、バッテリーの各パーツを集め、少しずつパワーアップさせよう。ちなみに"最強の太陽銃"というものは存在しない。敵や仕掛けの種類に合わせ、その時々に最適のパーツを組み替えていくことが求められるのだ！





←アンデッドにも属性がある。弱点のレンズで攻撃すれば、何の苦労もなく倒せるぞ

どちらを先に取るべきか!? 2大レンズ

2カ所のイモータルダンジョンで手に入る新レンズは、アンデッドを倒すだけのソルとは違い、特定の仕掛けに対して使用することもあるのだ。

フレイム 入手ダンジョン 火吹山（ひふきやま）

火吹山攻略後に手に入るレンズ。永久凍土に挑戦する前に持っていると、攻略がかなりラクになるよ。

➡水属性の敵に効果が高いほか、氷ブロックを溶かすなど、用途は幅広い



フロスト 入手ダンジョン 永久凍土（えいきゅうとうど）

永久凍土でガルムを浄化すると入手できる。フレイムより先に取ることも可能なので、順番はお好みで。

➡火属性のアンデッドを背後から撃てば、アッという間に倒せちゃうぞ



これだけは取っておきたい 優秀フレーム

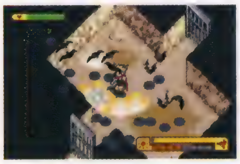
真っ直ぐ弾を撃つ通常銃タイプから、ソードタイプやグルグル回転しながら撃つものなど、様々なフレームが用意されている。それぞれ攻撃力やマヒ能力に違いがあるので、いろいろ試してみよう。



←入手したらすぐにパーツチェンジが基本

ボルテックス 入手ダンジョン 苦悶の館（くもんのやかた）

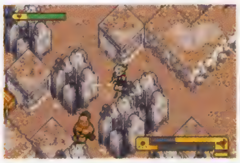
その場で回転しながら帯状にスプレッドを放つフレーム。攻撃範囲が広く、敵やクロロホルルンに囲まれたときに威力を発揮する。



←唯一の欠点は消費エネルギーが多いこと。回転しすぎに注意！

ランス 入手ダンジョン 朽ちた坑道（くちたこうどう）

圧倒的な攻撃力とマヒ能力の高さが、ボス戦をはじめ、あらゆるアンデッドとの対決で役立つ。通常の探索時はこれを装備しておこう。



←思いの外射程が短いのが難点だけど、気にしなくても大丈夫

ビートマニア 入手ダンジョン 地底の霊墓（ちていのれいぼ）

弾が壁などに当たると大きな音を立て、アンデッドをおびき寄せることができるフレーム。壁叩きの代わりにも使える。太陽樹の手前にある「地底の霊墓」で手に入るのだ。



←ポンポンと2発ぐらい撃ったら、隠れて様子をうかがおう



➡音がした方に敵が行ったら、通り抜けるのだ!!

多ければ多いほどイイ！ バッテリー

太陽光エネルギーの貯蔵パーツ。スタート時には1本しかないけど、「血錆の館」と「瘴気の森」でひとつずつ追加することで3本まで増える。エネルギー残量を気にせず撃つためにも必須のパーツなのだ。



➡チャージやスタンドのお世話になる機会をグッと減らせるぞ

ダブル 血錆の館（ちさびのやかた）



➡わかりやすい場所だから取り逃すことは少ない!?

トリプル 瘴気の森（しょうきのもり）



➡ムスペルやガルムと戦う前に取りに行くべし

CHECK!! 蒼空の塔はお宝がいっぱい!?

太陽光ゲージが1個以上あるときにしか入れない特殊なアンデッドダンジョン「蒼空の塔」。内部の構造はとにかく複雑で、敵や仕掛けの数も段違いに多い。その分、強力なアイテムもいっぱいあるけどね。



⬆➡氷ブロックと溶岩が入口をふさいでいて、フレイムとフロストの両レンズがないと入ることすら許されない。中ではセーブもできないぞ

⬆内部は扉と扉のつながりがわかりにくく、超えるべき難関も数多い。十分な回復アイテムと攻略時間が必要だぞ

ハミダシニンドリ 見えているのにどうしても入れない通路や取れない宝箱があったら、新しいレンズを手に入れた後にもう一回来てみよう。障害物を壊して先に進めることが意外と多いのだ。

ボス攻略！ 火吹山を守る古の鉄巨人 ムスペル

すべてのゴーレムの祖となった大巨人。初めは火吹山の大鉱床に埋もれているけど、暗黒少年サバタによって息を吹き返す。彼と戦うまでに様々な仕掛けを作動させる必要がある火吹山は、溶岩や凶悪なモエボクなどが多く、余分なダメージを受けやすい。回復アイテムを使い切っている場合は、一度戻って出直した方がイイぞ。



↑➡復活後、圧倒的なパワーでジャンゴに迫る。一発あたりのダメージが大きいため、リンゴの消費が激しくなるのだ



▶転がり攻撃は痛くない!?

巨体を球状に丸め、ゴロゴロ転がりながらジャンゴを追いかけてくるムスペルのメイン攻撃。後半になると四体に分裂して襲ってくる。ターンするために動きを止めたところを攻撃しよう。



↓分裂されると避けるだけで精一杯になっちゃうぞ

↑移動速度はかなり速い。隅に追い込まれないように！

▶近づきすぎるとパンチが!!

転がっていない状態でジャンゴが近くにいるとこの攻撃をくり出してくる。チョコチョコっと歩いてきたら要注意。振りが速く、攻撃範囲が異様に広いパンチが飛んでくるので、急いで逃げ出そう。とにかくムスペルに近づきすぎないことだ。



範囲が広いぞ！

➡チョコチョコ歩きも速く、逃げ遅れることも多々あるはず。すぐに回復しておこう。



▶溶岩に落とそう！

ムスペルが大鉱床の端で落ちそうになっていたらビッグチャンス到来だ。背後からランスで撃って溶岩に突き落とそう。普通に太陽銃で攻撃していると きの数倍のダメージを与えられるぞ。



↓溶岩に落ちたムスペルは攻撃力が増している。要注意！

↑端っこで「おっとっと」となっているところを、後ろからズドンだ!!

▶岩落としは影を見て！

大量の岩石を空から降らせることもある。岩はジャンゴのことをある程度サーチして落ちてくるので、影を見ながら広いスペースに逃げよう。なお、地面に落ちて砕けたときの破片にも攻撃判定が残っているので、その点にも気をつけて！



↑➡溶岩に落とした後だと、降ってくる岩も火炎弾になっているぞ

ボス攻略！ 永久凍土の奥で待つガーディアン ガルム

永久凍土の奥地で眠りについているところを、サバタの暗黒の力によって起こされる第2のガーディアン。吹雪や氷のチカラを使った数々の技をくり出す強敵だけど、火吹山でフレイムのレンズを入手していれば、意外とあっさり倒せるかも。持っていないとその後の浄化を含め、かなり苦労させられるので覚悟を決めて挑もう。



↑➡ソルのレンズでは効果的なダメージは与えられない。先に火吹山へ行って、フレイムを入手するのが王道なのだ

▶氷のブレスがメイン攻撃

ガルムの攻撃の中核をなすのは、口からはき出す冷気だ。扇状に広がるブレスは先端まで攻撃判定があり、当たると凍りついてしまう。ぜったい回避しよう。



↑はき終わると移動して、またブレス。というパターンがしばらく続くのだ



⬅ブレスをはいている間は動かない。背後まで回り込めば、ショットを撃ち放題!! ボムならさらにイイぞ

▶吹雪になっても慌てずに！

ガルムが吠えると吹雪になるぞ。この吹雪自体に攻撃判定は存在しないけど、猛烈な風に動きを制限され、さらに視界も悪くなる。治まるまでムリな攻撃はせず、避けることに専念しよう。



↓ショットやボムは、思わぬ方向に飛んでしまうことが多い。攻撃は控えめでいいぞ

↑風向きはその時々によって変わる。あまりムリして対抗せず、流れに身をまかせつつ攻撃だけを避けよう





▶やっかいなステルス攻撃

巨大な狼の姿をしたガルムだけど、時々姿を消し、その間に体力を回復したり、いきなりブレスなどで攻撃してくることがあるぞ。居場所を知るには…氷に映った影を発見するしかないのだ。



↓向こうの攻撃が当たるということは…こちらの攻撃も影に当てればOK!!

▶一撃必殺のバースト!?

ブレスもステルス化もイヤだけど、ガルムの攻撃でもっとも痛いのがバースト攻撃だ。なんとステージ全体に攻撃判定が発生するぞ。しばらく動きが止まっていたら危険信号、氷ブロックに隠れよう。



↓氷ブロックに隠れ損ねるとどこにいてもヒットするぞ

↑動きが止まるから攻撃のチャンスではあるけど、深追いは禁物なのです

ハミダシニンドリ ガルムを浄化するとき、ちょっとしたハプニングがあるけど、フレイムのレンズがあれば大丈夫。凍った場所を溶かせば、元通り太陽光が入ってパイルドライバーを起動できるぞ。

ハミダシニンドリ 攻撃力は、剣・斧→槍→弓矢・小刀の順に低くなる。半平太やつばめ、坊丸は前線に出さず、王仁丸や彦一が体力を削った幻魔を倒すように戦うと効率よくレベル上げができるぞ。

徹底攻略

GBA ●カプコン ●4800円 ●シミュレーションRPG ●1人用

Onimusha Tactics

サクサク進む物語と軽快な操作で、シミュレーションRPGの奥深さが手軽に！ ハードルは低めですよ。

第一章攻略 幻魔との戦い方を覚えながら進もう！

本作の大きな特長は2つある。ひとつは、プレイ中に味方のユニットが倒されてしまっても、そのマップから戦線離脱するだけで、いなくなったりしないこと。もうひとつは、基本的にゲームオーバーがなく、マップから撤退（降参）したり主人公が倒れたりした場合でも、気軽にやり直すことができることだ。あまり気負わずに、どんどんプレイしていこう！


↑幻魔軍団を率いているのは、戦国の覇者・織田信長。信長を倒すために、主人公の王仁丸とその一行が旅に出るのだ

攻略のヒント 同じマップを何回も…!!

経験値を十分稼いだら、一度そのマップから撤退しちゃうのも手だ。再チャレンジすれば、幻魔も全員復活しているぞ。ラクに戦えるマップを見つけて経験値を荒稼ぎしよう！

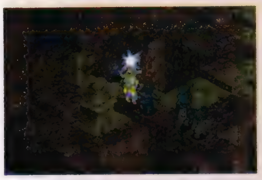


➡再挑戦のときは最初と違うメンバーでトライしよう。レベルを均一にするのだ

攻略ポイント1 第七話◆地獄の番人 閻魔は一気に倒せ

幻魔に倒された孫市を救えるのは…閻魔大王だけ！ でも、当然ただでは助けてくれない。というわけで、実力テストを受けることになった王仁丸一行。マップには6体の地獄鬼も登場するけど、やはり問題になるのは閻魔本人。最初に出現したポイントから一切動かないけど、攻撃範囲が恐ろしく広いのだ。HPが減ったまま近づくと、攻撃を仕掛ける前に倒されてしまう危険もあるぞ。




⬅おぼろの特技や薬草でダメージを回復しつつ…


⬇閻魔大王の攻撃範囲ギリギリまで味方を展開させるのだ


⬅複数の味方が同時に攻撃されることはないので、体力のある連中で取り囲んで集中攻撃すれば倒せるぞ！

全員で攻撃しよう!!

攻略のヒント 味方の上手な育て方

固定メンバーが強いより、全員のレベルが平均している方が、後々ラクになるこのゲーム。レベル上げの基本は、いつも同じメンバーで戦わず、マップごとに出るメンツを変えること。幻魔にトドメを刺すのをひとり集中させないこと。そして後半に術を使いきって少しでも経験値を得ること。この3つを必ず守ってキャラクターを育てよう！


➡幻魔が残り1体になったら、SPのある味方の術をガンガン使って10ポイントずつ経験値を稼ごう

SPを使い切ろう!

トドメは他の仲間で!


⬅王仁丸やカブキで敵の体力を思いっきり減らしたら、半平太やおぼろ、つばめで最後の仕上げだ

第一章 ストーリー進行と攻略ポイント

伊賀の里でスタート。初期メンバーは、王仁丸と師匠である三太夫のふたりだけなのだ。【第一話】

▼

おぼろ・彦一・坊丸・半平太の4人が仲間に加わるぞ。【第二話】

▼

郡山でつばめが仲間に。遠距離攻撃要員として使おう。【第三話】

▼

伊賀や信貴山で（仲間ではなく）登場した孫市が、雑賀で幻魔の攻撃に倒れてしまう。【第五話】

▼

木津川で目立ちたがりのカブキが登場。以降、王仁丸に次ぐ攻撃力の持ち主として活躍するぞ。【第六話】

▼

閻魔大王のテストをパスして、孫市を甦らせてもらおう。【第七話・攻略ポイント1】

▼

白虎の力を手にした孫市とともに、ひとりで現れたドリキーンを退治するのだ。【第八話】

▼

幻魔四天王・グリキーンとドリキーン兄弟を同時に倒して白虎陣を突破！【第九話・攻略ポイント2&3】

攻略ポイント

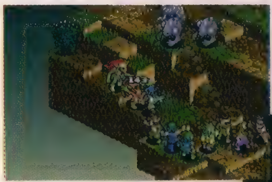
ナナイドの攻撃に注意

第八話◆白虎陣・前編

門の前に立ちはだかるのは、幻魔四天王のひとりドリキーン。さらに「二連切り」を仕掛けてくるジャヒヌーン4体と間接攻撃の「雷光弾」を放つナナイドが3体登場する。敵ユニットは、自軍の進軍方向を塞ぐように襲い掛かってくる。特にスタート位置から坂を上っていく途中の道では、ナナイドが「雷光弾」を浴びせかけてくる。ここがこのマップ最大の難所。ナナイドの攻撃がひとりに集中しないように心がけよう。ナナイドには間接攻撃が有効だぞ。



←スタート地点がマップの最下部なので、自軍は坂を上るようにして進軍する必要がある。このあたりで混雑してしまう



→ナナイドの「雷光弾」。3匹のナナイドに集中攻撃されると、さすがの王仁丸でもかなわない。集中攻撃されないように!

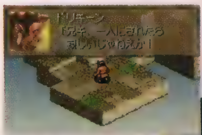


攻略ポイント

2体同時に倒さないと…

第九話◆白虎陣・後編

白虎陣を守るグリキーンとドリキーン。彼らは2体同時(同じターン)に倒さないと、生き残った方がもう一方を復活させてしまう能力を持っている。スタートしたら味方を二手に分けて、まずはジャヒヌーンとナナイドを全滅させせよう。あとは遠距離攻撃のダメージを薬草で回復しながら近づき、それぞれの残りHPを調整しながら攻撃するのだ。片方を半平太の「睡眠の矢」で眠らせるとラクに倒せるぞ。









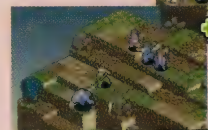
↑→片方が生き残ってしまうと、相手のターンに復活する。しかも体力満タン、未行動状態という最悪のパターン。当然、強力な一撃が飛んでくるぞ

二手に分かれて



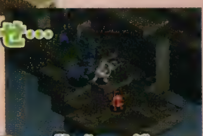
→王仁丸チームとカブキ・半平太チームに分けるのが◎

ザコを一掃!



←味方が倒されないよう注意しつつ、ザコを片づけよう

片方を眠らせ…



→片方を眠らせている間に、もう一方をボコボコにして…

同時に倒す!!



←どちらもあと一撃で倒せる状態になったら、まとめてサヨウナラだ





攻略のヒント

全員の武装を合成で充実させよ!

幻魔石があまり入手できない第一章では、王仁丸用の武器「飛龍丸」以外に武器や防具を作らず、薬草や鬼水を中心に作ろう。1章以降で石を稼げるようになったら、王仁丸やカブキなど前線で戦うメンバーの武器と防具、孫市と半平太の銃&弓、他の仲間の武器の順に揃えていくのがオススメだ。



←薬草と鬼水は大量にあっても全然困らない。全員に持たせる感じで



↑防具より武器を優先した方が、戦力は早く整うぞ



↑防具より武器を優先した方が、戦力は早く整うぞ

ハミダシニンドリ 出陣する仲間を選ぶとき、見落としがちだけど大切なのが移動力。足の遅いメンバーばかりだと、王仁丸やアゲハなどが先行しすぎて孤立する場面が多くなっちゃうのだ。

徹底攻略

GBA ●セガ ●5980円 ●アクションRPG ●1〜4人用 ●GBA専用通信ケーブル対応

シャイニング・ソウルⅡ

今回はゲーム中盤の5つのダンジョンに加え、アイテムの合成ができる「光の神殿」の情報をお届けするぞ。

物語中盤のポイント＆3つの隠しダンジョンを解説

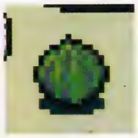
前回は3つめのダンジョン「ウィザリーの館」までを攻略したが、今回は4つめの「妖精の森」、5つめの「海賊船」までを紹介。手強いボス戦の対処法を中心に解説するぞ。さらに「海賊船」までに出現する3つの隠しダンジョンを大公開！ 「謎の漂流船」は知らなかった人も多いのでは?

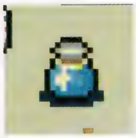
暴走する"光"を止めろ　妖精の森

木々に囲まれた複雑な地形が特徴。広い場所が多いので動きやすいが、敵に囲まれやすいので注意しよう。ダンジョンの途中では、ホビットたちの会話イベントが発生。城から奪ったアイテムを順番に出していくので、欲しい物が出たときに襲いかかろう。お得なのは②と③で、両方欲しい場合はダンジョンに入りなおす必要がある。



↑ホビットの会話イベント。接近するとイベントが中断し、アイテムを置いたまま戦闘になる

①スイカ

↑HPが回復するが、レアではない。特に取る必要はなし

②いやしの水

↑HPを200も回復できる。普通に買うと600Gもする

③パラソル

↑ある人物に渡すことでイベント発生。詳しくは下を見よ

④りんご

↑HPが回復するが、城のりんご好きに渡すと300Gに

パラソルは城の女の子に



↑城内にいるこの女の子にパラソルを渡すと…



←お礼に3000Gももらえる！ ただし1回きりだ

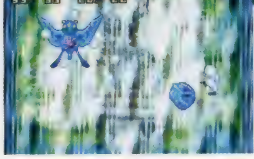
BOSS フェアリープリンセス　間合いが勝負!



フェアリープリンセスは巨大な氷の弾と回転する光の弾で攻めてくる。どちらも敵から遠いほど避けやすいので、相手が攻撃態勢になったらすぐに離れよう。なお氷の弾も光の弾も撃つまでは攻撃判定がないので、撃つ直前までは接近して攻撃して大丈夫だ。たまに降らせてくる大雨はプレイヤーの動きを制限するが、これも間合いが遠ければ弾を避けられる。


↑氷の弾は、実際に撃つまでは当たっても平気。接近してガンガン攻撃しよう


➡光の弾は、一度間合いを広げてから近づくと避けやすい


⬅氷の弾はダメージが大きい。敵から離れて確実に避けろ

海をおおう"闇"の正体をあばけ　海賊船

海賊船は文字通り船内が舞台となるため、地形が狭い。確実に敵を倒しながら進まないと、通路で挟み討ちされる危険がある。またこのマップは隠し通路が非常に多い。怪しそうな場所があったら、キャラを壁際に押しつけながら歩いてみよう。なお、このダンジョンには中ボスも登場するぞ。


↑こんなところに隠し通路が! 怪しい場所があったらキャラを壁に押しつけてみよう


↑モンスターが次々と現れる広い部屋。ここは部屋の中央にある石碑を壊すと、出口が開く

BOSS バディ　パターンにハメろ

バディは敵が近くにいると回転攻撃、遠くにいるとダッシュ攻撃をしかけてくる。基本的にはバディに回転攻撃をさせ、攻撃後にスキにこちらの攻撃を当てていこう。回転攻撃は敵を引き寄せる効果があるので、バディがオノを構えたら、バディの逆方向に走ること。回転が止まったら攻撃し、構えたら逃げる…を繰り返そう。


↑バディがこの態勢のときがチャンス! 近づいてどんどん攻撃を叩きこもう


↑オノを構えたら、すぐにバディから離れる。足の遅いキャラはやや速めに逃げたい


↑バディの逆方向に向かって走り続け、できるだけ回転に吸い込まれないようにしよう

BOSS クラーケン　船の揺れを利用せよ



クラーケンは触手で船を揺らし、スミで攻撃してくる。スミに当たるとダメージを受けるだけでなく暗闇状態になって命中率が下がるので、これをどう避けるかがポイントになる。ここは船の揺れを利用し、スミが自分に近づくのを待ってから、地面が下り坂になった瞬間に横を駆け抜けよう。あとは接近して船べりから攻撃だ!


⬅スミを撃ってきても、慌てて動かず、スミを動きをよく見て…


➡地面が下り坂になった瞬間に、スピードを活かしてスミを避ける


↑地面が揺れるため、遠くからだと攻撃を当てにくい。船の手すりに自キャラを押し付けつつ、クラーケンの顔に攻撃を当てていこう

ハミダシニンドリ　「海賊船」攻略中は道具屋の娘が店番をしているため、売っているのはお菓子ばかり。回復はするが、薬草などに比べると割高なので、妖精の森クリア前に薬草を買いこんでおくといい。

隠し　ソウルを入手　コリーナおばさんの井戸

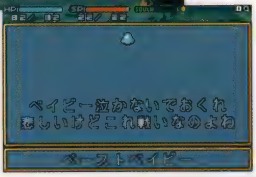
最初に行けるようになる隠しダンジョン。ゴブリン砦をクリアすると、城の王の間の前におばさんが出現するので、彼女に話しかけよう。ワールドマップにコリーナおばさんの井戸が追加される。このダンジョンをクリア後にもう一度おばさんに話しかけると、ソウルがもらえるぞ。

出現条件 ゴブリン砦をクリア後、城に出現するおばあさんと話す



←このおばさんに話しかけると、隠しダンジョン出現


←出てくる敵はベーストが中心。最深部まで進めばクリアだ


←ダンジョン入口の小屋のベッドを調べると、変なアイテム？が

隠し　強敵だらけの幽霊船で力試し　謎の漂流船

海賊船を一度クリアしたあと、もう一度海賊船に入り、中ボスのバディを倒そう。すると1回めと違う会話になり、隠しダンジョン「謎の漂流船」へ行けるようになる。このダンジョンには回避率の非常に高いウィスプ系の敵が出現する。海賊船で苦戦したようだと、クリアは難しいかもしれない。

出現条件 海賊船クリア後、もう一度海賊船に入ってバディを倒す





←海賊船でバディを再度倒すと、隠しダンジョン出現


↑漂流船の敵はアンデッドやウィスプ系が多い

隠し　イルマにライバル出現？　イパネマの館

妖精の森をクリアすると、道具屋からイルマがいなくなる。酒場にいるイルマの悩みを聞くと、隠しダンジョン「イパネマの館」が出現する。このダンジョンはちょっと特殊で、最深部にはイパネマの道具屋がある。リング類やフキダシなど変わったアイテムがあるぞ。また道具屋の床にはチラシが落ちており、これを拾って酒場のイルマに渡すと、お礼にシルバーリングがもらえる。アンデッドに大ダメージを与えられるアクセサリーだ。

出現条件 妖精の森クリア後、酒場にいるイルマに話しかける



←妖精の森クリア後、酒場でイルマに話しかけよう



↑ダンジョンの一番奥に、イパネマの道具屋がある。フキダシなど、へんてこなアイテムもあるので、お金が余っていたらどうぞ

チラシをイルマに渡すと


←道具屋の部屋の右下に、チラシが落ちている



←チラシを持ってイルマと話すと、貴重なアイテムを入手

マルチプレイのおたのしみ　実践！　シャイン・フォース

ダンジョンを冒険していると、自キャラが絶対いけないような場所に小さな箱が浮いていることがある。もしマルチプレイをしていたら、ここでシャイン・フォースを使ってみよう。下は「ウィザリーの館」での例。

シャイン・フォースはキャラとキャラの間に発生するので、お互いが動きながら光の球を誘導し、浮いている箱に当てよう。うまく当てれば宝箱が出現するぞ。ここではソウル「裁く者Ⅱ」が手に入った。


←光の球が出たら、キャラを動かして誘導


←浮いている箱にうまく光の球を当てて壊すと


←部屋のすみに、なんだかすごそうな宝箱が


←中身はソウル！　この時点ではかなり強力だ

光の神殿でアイテムを合成しよう！

海賊船をクリアすると、海の向こうに「光の神殿」という施設が現れる。ここでは4つのアイテムを合成し、1つのアイテムにできるのだ。手前にある4つの台にアイテムを1つずつ置いてから、神父に話しかけよう。手前の4つのアイテムが消え、代わりに奥の台に新しいアイテムが出現するぞ。ただし、アイテムが特定の組み合わせでないと、合成は成功しないようだ。



↑手前の4つの台にアイテムを1つずつ置く



↑4つのアイテムが合成され1つのアイテムに

アイテム合成の一例

合成できるアイテムの組み合わせは、じつにたくさんある。今回はそのうちの代表的な例を紹介しておこう。下の表にあるように、回復アイテムは同種のもの4つを組みあわせると1ランクアップする。ソウルクリスタルも合成で強化できるぞ。また謎の文字アイテムは、4つ集めて合成することでレアアイテムに変身するのだ！

用途不明の珍アイテムも


↑ごくまれに出現する文字アイテムは、合成用だったのだ

合成するアイテム	完成品
いやしの雫+いやしの雫+いやしの雫+いやしの雫	いやしの水
女神の涙+女神の涙+女神の涙+女神の涙	希望の光
いやしの雫+女神の涙+女神の涙+いやしの雫	ソウルリターン
キノコ+きのこ+薬草+薬草	毒消し
カブトムシ+カブトムシ+カブトムシ+カブトムシ	カブト
クワガタ+クワガタ+クワガタ+クワガタ	4000G
S+E+G+A	ふきだし22
S+O+U+L	ソウルのお守り
同種類&同レベルのソウルクリスタル4つ	レベル1つup

ハミダシニンドリ　イパネマの館では、シャイン・フォースに必須のアイテム「フォースリンク」も売っている。もし間違えて売ってしまった、なくしてしまった人がいたら、ここで買い直せるぞ。

ドリテク鮮果場

鮮果場って何さ!? 皆から投稿された裏ワザを、鑑定して発表するのがこのコーナー。古いゲームのテクも鑑定するけれど、スペースなどの事情もあるので、新しいゲームのテクのほうが優先されるぞ。

ハミダシニンドリ
『トニー・ホーク3』の隠しキャラは、他にも女悪魔、酔っ払い（？）などさまざまなイロモノが用意されている。いろんなキャラで、水着美人に殴られたりビルの屋上から落下だ!!

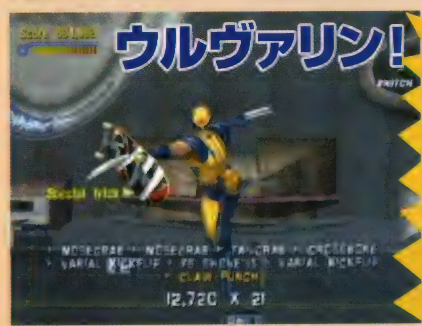
特秀 GC トニー・ホーク プロスケーター3

サクセス／公式情報

仰天！ 面白チートコード

「なんか難しいスポーツゲーム」でトニーを語っていないか!? 違う、違う!! ぜんぜん違う！ このゲームが最高性能を発揮するのは、隠しモードが全部出てからだ。通常、難しい本編をクリアしないと出てこない隠しモードも、このチートで全部使えるので、アクションが苦手な人でも、このイカした世界をイカしたキャラで駆けずり回る愉快さを堪能できるぞ!! 大人も子供もX-MANも、皆でスケボーだ!!

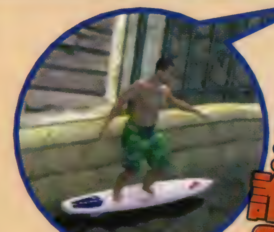
なお、チートスイッチは本編をクリアし続けるか、チートコードで使用することが可能になる。



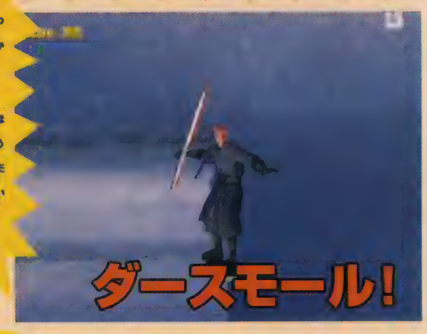
隠しキャラ使い放題!!



↑警官も、シスの暗黒卿もスケボー。あんたらナニをしてますか!?



↑ミュータントもスケボー！ スペシャルトリックには、自慢の爪を使ったものも。そして、サーファー…。ええい！ アンタは海に帰れ!!





↑重力を小さくするチートスイッチを入れて、空へと飛ぶ暗黒卿。これが…フォースの暗黒面の力!?



➡着地をミスると当然こうなる。一般人にも殴り飛ばされるし、車に引かれてぶっ飛びもする

チートコード オプションのチートから入力する

コード	効果
unlockall	すべてのステージ・キャラ・ムービーを開放
worldtour	すべてのステージのロックを開放
Unlocksk8ers	すべてのシークレットスケーターを解放
sk8show	すべてのムービーを見られるようにする
Maxpower	選択しているキャラが、全ステージのステータスポイントを取得
Dackoollection	選択しているキャラが、すべてのスケートボードを取得
Gameclear	選択しているキャラが、ゲームをクリアしたことにする
cheatopen	ポーズ画面に「チート」の項目が追加される

チートスイッチ ゲーム中のポーズ画面でON/OFF

名前	効果
SNOWBORD	操作感覚がスノーボードのようになる
ALWAYS SPECIAL	常にスペシャルトリックが出せる
PERFECT RAIL	レール上でバランスが崩れなくなる
SUPER STAS	通常のステータスMAXを超えて能力がアップ
GIANT MODE	スケーターが巨大になる
SLOWMO	ジャンプ中の動作がスローモーションになる
PERFECT MANUAL	マニュアル時にバランスが崩れなくなる
TINE MODE	スケーターが小さくなる
MOON PHYSICS	重力が小さくなる
EXPERT MODE	スケーターの動きが全体的に早くなる
FIRST PERSON	スケーターの視点になる

優 GBA シャイニング・ソウルII 編集部情報

2種類のスペシャルネーム発見

名前を入力する画面で「サオヘン」と入力してみよう。光の攻撃に対する防御力が+30されたキャラクタとして、君のGBAにサオヘンが誕生するぞ!! ステータス的に有利で、なおかつ通信プレイの時にはネタにもなり、モテること間違いなし？

さらに、名前を「ニンドリ」にすると秘密のアイテム「ドリームハット」が手に入る。ドリームハットは「移動スピード+20」「SPの回復速度+1」で全員が装備できる、まさに夢のようなアイテムだ。必要STRは0で、DEFが5あがるおまけつき！



名前をサオヘンに



耐光+30！

↑→わーいわーい。名前を呼ばれるたびに、ちょっと笑ってしまうのはナゼだろう



名前をニンドリに



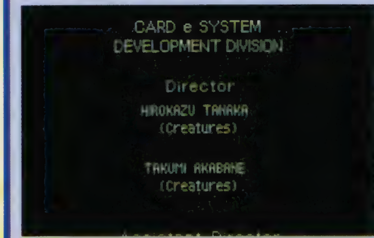
↑→アイテムを通信プレイで渡して、またキャラを作れば…アイテムの無限増殖ができる

ドリームハット入手

可 GBA カードeリーダー+ 埼玉県 華月さん

スタッフロール発見

「カードeリーダー+のタイトル画面が出たら、LとRボタンを押しながらセレクトボタンを押します。すると、いきなりスタッフロールが出てきます」。カードeリーダー+に貢献した人の名前がいつでも見られるな。500円分のおもちゃ券を送ろう。



↑流れるスタッフロール。カードに多くの情報を詰め込んだ仕事人に敬意を表すべし

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー ドリプレ

やり込み、面白プレイの提案、爆笑ショットなどを紹介するのがこのコーナー。100点たまったら、スゲェもん送るのでお楽しみに。携帯カメラでの投稿も受け付けてますが、当然分かりやすく映っていないと評価不能。撮影は慎重に行ってくれ!!

GC カービィのエアライド

ゼロヨンやり込み！ 山形県／軽装ポーキーさん

「マシンはロケットスターで、CP3人、プレイヤー1人でやりました。スタースリップを活用し、1つのダッシュプレートで2回プッシュするのがコツです。多分プレイヤー4人でやるともっと早くなるでしょう」。マッスルさん保有記録の半分のタイム…速い!!

やるじゃん 40点

投稿：e-メール



↑スタースリップの活用と、ダッシュプレートの2回押しが勝利のカギだ。アタック1は8秒70、2は11秒フラット。3は13秒05、4が11秒28…どれもこれも、すごいスピードだ

ポケットピカチュウカラー 金・銀といっしょ！

ピカチュウと行く5百万歩 栃木県／山口真人さん

「かばんの奥深くにピカチュウが眠っていました。なんか、けっこう日数と歩数がいっているので送ってみました。もし、電池が切れていたらごめんなさい。もちろん返却は不要です」。約4年間にわたる、5百万歩…。意図せず起こったやり込みだねぇ…。

…約4千km？ 50点

投稿：実物



↑たまったワットもマックスになっていたぞ。いつの間にか使わなくなってしまう「ポケピカカラー」だけど、カバンに入れておくだけで、ここまでスゴイ数値が記録されるもんか…

注意 Eメールのあて先が今回から変わりました 注意

みんなからのドリテク ドリプレ 大募集

ドリテクランク		
	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク		
	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10～50点
	バナナ	1～10点

ついにEメールのあて先が変わったぞ!! 64ドリームのころから続いた伝統のアドレスにさようなら、ニューアドレスにこんにちはだ。皆が見つけた小ネタ、スペシャルテクニックなどをどんどんFAX、Eメール、はがきなんかで送ってくれ!! 右記の要領で**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってくれ。送られたテクはナカミに応じて等級付けされて、等級に応じたモノが送られる仕組みだ。なお、ドリテクに関する電話での問い合わせにはお答えできない場合もある。ご了承のほどを。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手

102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1:ビューティフル オショー

2:まず、お経、萌え、空中浮遊の3つのアクションを習得してから秋葉原へと出かけ、行列の最後尾で3時間並び続けよう。すると、次にプレイでは、和尚の煩悩ゲージが満タンの状態でスタートできる。

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
東 丈 P.N.ジョウ
電話03-3556-3313

ハミダシニンドリ 「トニーホーク3」は、なかなかユカイなチートコードが仕込まれていたが、海外で発売されている「トニーホーク4」はさらにスゴイらしい。なんでも、空を飛べるとか…

DREAM KINGDOM

ドリームキングダム

ドリームキングダム、略して「ドリキン」よろしくね。

★ケイ大佐★ 夏休みには楽しげなソフトがたくさん発売されるよね。でも…夏休みのないワタクシにはじっくりプレイしている時間がない！『エフゼロGX』だってやりたいのになぁ。あ、そういやまだ買ってなかったよ。トホホ。

★あしゅらさん★ 夏休みですね。GCのソフトも沢山発売されてますが、『エフゼロGX』の今村氏が、多分クリアできないジジィのためにStoryモードのムービーを見せてくれました。ププッ！相当面白い！皆は自力でぜひ見て！



いらすと 伊藤あしゅら

◆今村孝矢さんは、『エフゼロ』『スターフォックス』などを手がけたデザイナー。TVチャンピオン似顔絵選手権で準優勝！

伊藤あしゅら●マンガ家。3DCGディレクター。ギター・アナリスト。音楽評論。本業不明の、謎のような存在。「スターフォックス」「スーパー・メトロイド」「ポケモン」などのマンガをアメリカの雑誌・新聞に連載。NYにあるポケモン・センターもデザインを担当した。ゲーム製作にも携わっており、「カービィのエアライド」ではコンセプト・デザイン担当



◆官製はがきに丹念に水彩で描かれた力作。紙質が良くないから大変なのにスゴイ！まだ14歳って年齢も驚き!! 若いなぁ！これからもがんばってください。あ！でも、イラストを描いたはがきをそのまま送ると作品が汚れるかも…

あしゅらさんのイチオシ！ 埼玉県／カズさん



◆夏と言ったら『マリサン』。あしゅらさん、スター全部とってクリアだそうです。すげぇなぁ…。ポップアート調のイラストが気に入りました

ケイ大佐のイチオシ！ 高知県／如月りゅうすさん

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ ドリキンのベストナイン！



神奈川県／とうりゅうらふうさん

◆「シリーズ通していちばんせつない…ガノンドロフです」とのコメント。たしかに『風タク』のガノンドロフは今までのイメージとは違うんだよね



千葉県／日向宗助さん

◆面白くてじっくりと遊んだというギフトピア。好きなキャラを描こうと思ったら、あまりの「偏食ぶりに…（汗）」なんだとか。変なキャラばっか好きなのね…



埼玉県／茉莉花さん

◆茉莉花さんのホームページが先月から開設してるんです。遊びに行ってみましょう！
http://www12.ocn.ne.jp/~b076wgag/menu.htm



香川県／ぼなーか咲川さん

◆いつも描いてくれている映画の主人公ポケモン。もちろん今年はジラーチですな。でもゲットしそこねたそうです…。大丈夫！ オレもゲットできなかったし…（涙）



大阪府／桃姫ユリさん

◆イラストのリクエストに応えて描いてくれました。ゼルダ姫とテトラです



東京都／三城北都さん

◆伝説のポケモンたちを描きたくなったんだって。あえてジラーチとレックウザは描かなかったそうです



兵庫県／ハヅキさん

◆『新約聖剣』でのサボテン君の活躍に期待して！ そりゃもう活躍するでしょう！



愛知県／HALさん

◆妖精の王子とお姫様って感じのおとぎ話風に描いてくれた、サリアとリンクです



福岡県／重紙あーすさん

◆新キャラのプリシアラモード。今村さんのジョークテイストにあふれた名前だよね

クィーンサイズ もう少しでキング！ それでもでっかい優秀イラスト



千葉県／犬飼鈴助さん
◆少年犯罪が増える中、遊びながら社会のルールを身に付けていた子供時代を思い出して…子供イラストです



大阪府／神堂 雅さん
◆色鉛筆を中心に描いてくれました。コピックとは違ったやわらかい感じがでてるよね



北海道／青空太陽さん
◆トーンを貼ることで、コミックっぽいタッチを出してます。『ソニック』のルージュ



DK 山梨県／あぐりさん
◆ファンレターをもらったパワーで、ひさしぶりに徹夜して絵を描いちゃったそうです



神奈川県／雫さん ＆茨城県／葉月みかさん
◆アリルが雫さんでリンクが葉月さんの作品です



山梨県／NINTENさん
◆ヘクトルが敵のアーマーナイトに斧を振り下ろす場面。もちろん「FE烈火」です

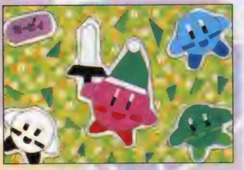


北海道／拳 隆美さん
◆「スマブラDX」の赤チームカラーは、友達の間で「不良カラー」って呼ばれてるんだとか



熊本県／みらいさん
◆「ドリキン」に変わってファンレターコーナーが…と心配だったとか。「元気の元」はちゃんとありますよ

ジャックサイズ 残念ながらの極小サイズ！ 多くの作品掲載のためにコメントも割愛！



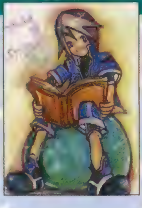
和歌山県／みぃみぃさん



大阪府／大城ヨシキさん＆大阪府／清谷かえでさん



DK 神奈川県／杉さん



北海道／水澤さん



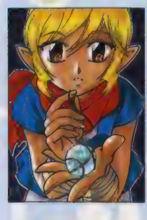
徳島県／けい&りふるさん



岐阜県／すぎやんさん



和歌山県／真咲ねむさん



神奈川県／武元一角さん



千葉県／黄ルビーさん



熊本県／如月かのとさん



静岡県／封宝さん



鹿児島県／瑞綺椎風さん



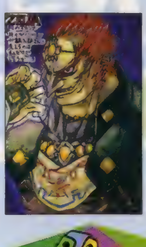
静岡県／イチボシさん



埼玉県／エダッチさん



東京都／松任谷ヒカルさん



神奈川県／キヨタコさん

季節ランド

季節ネタのイラストオンパレード。もちろん今回は夏色です！



◆花火大会…今年は行けるかなぁ
埼玉県／ピクミンSさん



◆扇風機に向かって「暑い～」って（笑）
DX 埼玉県／青空ひつじさん



◆「エグゼGP」のマリィちゃんと、快太君。熱斗とスイカ割りだ！
富山県／桜大福さん



◆「私もイルカで泳ぎたいなぁ」だって
愛知県／鉢植かもまるさん



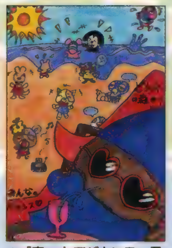
◆ちょっとセクシーな暑中見舞いですな
東京都／キリュー覇さん



◆ハイラル湖で漂っているルト姫だとか。涼しげな一枚です
広島県／鰤さん



◆あぶねぇっす！ スイカと間違えてとせいさんを叩いちゃうかも。「すいかじゃないです。ぶーぶー」とか言いそう
京都府／藍原ロンさん



◆「森e+」でバカンス。早く島を買わなくちゃ…
群馬県／アイスクリームさん



◆入道雲を見るとラピュタって…じゃなくて夏って感じがしますね
鹿児島県／ユイトさん

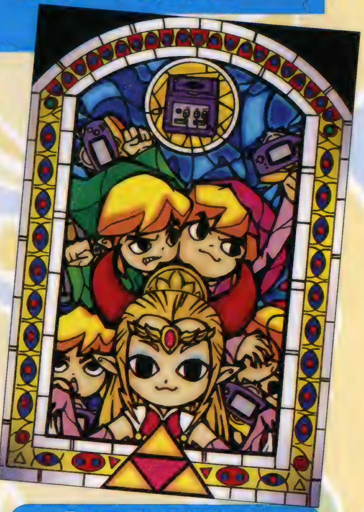
勝ってにテーマ

自分なりのテーマで！ どんなテーマでもOK！



「海の夜」

◆「夜の海ってどんなだろう…」と思いながら描いてくれたそうです。月の光がキレイ！
福島県／藤野カンナさん



「いつかは4人で」

◆いつもはだいたい2人で遊んでいるという「4つの剣」。いつかは4人で遊んでみたいとか
岡山県／鯨さん

合作ランド

3人以上の合作作品集まれ！ 合作のユニット名も描いてね



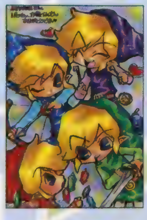
◆残念ながらユニット名がなかったです。3人以上で合作するときは、ユニット名をつけてくれるとうれしいです
ユニット名：霜月・神月・皐月さん

◆「FE」の合作だね。それぞれが好きなキャラを描いてくれたのかな？ どんなイメージなのかコメントがあるといいな
ユニット名：恵光風





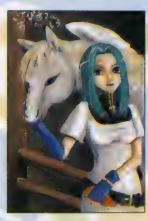
京都府／白鷺みかんさん



大阪府／はるさめまななさん



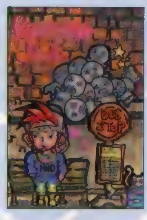
京都府／ボタンさん



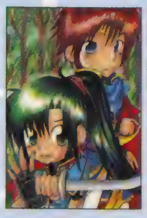
静岡県／アルテミスさん



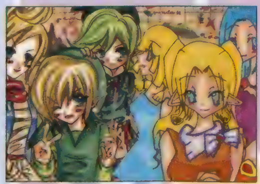
埼玉県／藤丸ヒメノさん



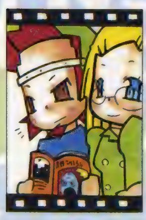
大分県／GAAさん



京都府／桜井マコさん



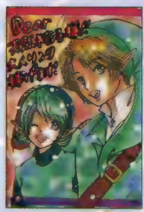
熊本県／森郷かのんさん＆福岡県／水姫アンナさん



富山県／するめ銀助さん



神奈川県／泉とうげさん



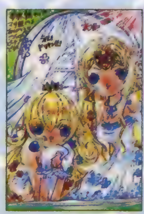
奈良県／霜雪さん



神奈川県／羅紋ラピスさん



岩手県／サトミさん



愛知県／猫月姫りとるさん



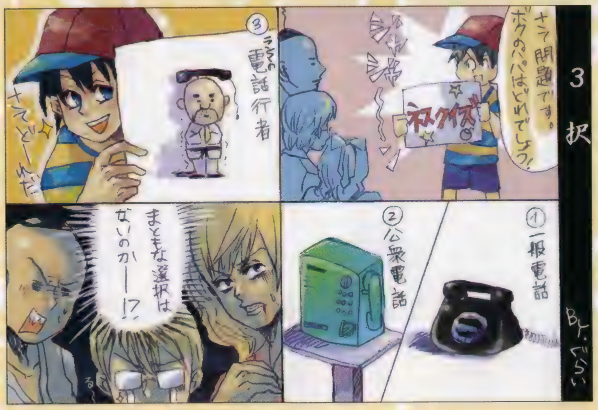
福島県／こめさん



東京都／岬みなとさん

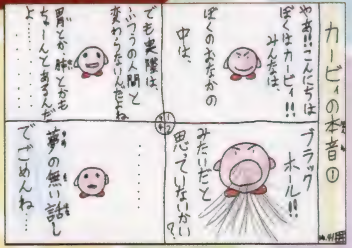
カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



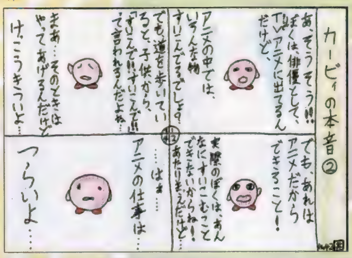
?県／笑シぐらいさん

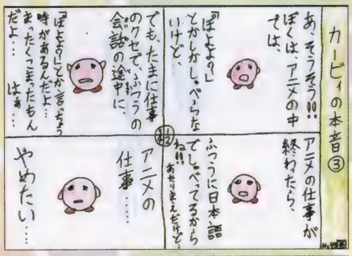
◆強いて言えば、3が一番パパっぽいけどなぁ…。もしかしたら、あれがホントにパパなのでは？ はっ！ 携帯電話人間!?

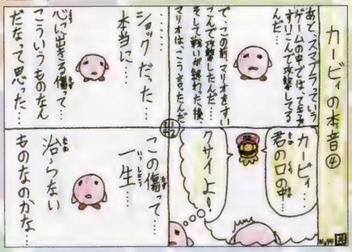


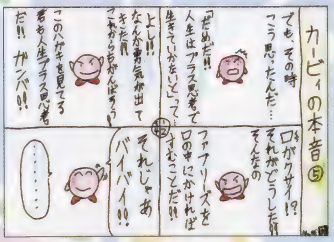
◆怒濤の6連作！ っていうか、1つだけではオモシロさが伝わりにくいのよ。今回限りの大盤振る舞い！

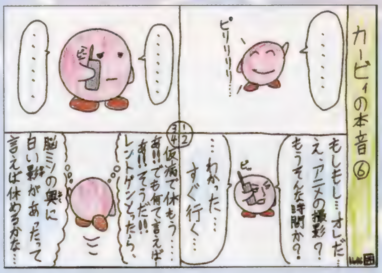
神奈川県／にんてん丼さん













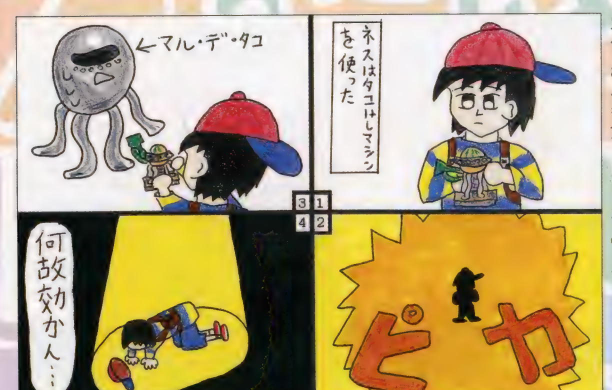
徳島県／みるくるみさん

◆ふっふっふ。何を勘違いしておるのだ。金髪に染めているのではなくて、まゆげを黒くしているのだよ



静岡県／あわよしさん

◆さっぱりかぁ…。サビシイもんです。星の数ほどナンパして、星の数ほど難破すると。うわぁ、サッパリだ



埼玉県／ポピーさん

◆何故って…そりゃあ「まるでタコ」だからです。タコではないからです。あ…でも「タコ・ソ・ノモノ」にもきかなかったな…



茨城県／梅の助さん

◆そんなことのために呼ばれてしまったプー。だって、どせいさんは「ぷーぷー」言うからねぇ。改名するしかない…!?



神奈川県／れっさぁパンダさん

◆うおっ！ プチゲームの間違った作り方です。どう考えてもこんなのって…。ひどいや、兄さん！

アンダーイレブン

11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。



◆元気いっぱいのカービィだね。エアライドで絶好調！って感じがするぞ
栃木県／そうめんさん（8）



◆こちらはちょっとりりしい、リンクをコピーしたカービィ。気分も勇者になってるね
北海道／吹谷 開さん（5）



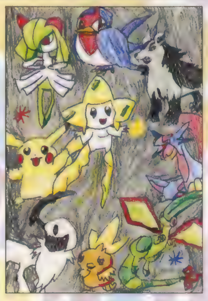
◆どせいさんを抱えたネス。どうやらPKサンダーを使っているところみたいだね
北海道／じいいるさん（9）



◆『カービィのエアライド』だね。みんなでレース中の場面だね
長野県／リンクルさん（9）



◆切手風に描いてくれました。なるほどね。ハイラルなら使えるかも！
長野県／タリムYさん（11）



◆ジラーチを真ん中にして、たくさんのポケモンを描いてくれました
福島県／らていあすさん（9）



◆GBの『夢を見る島』のヒロイン、マリンちゃんだね。『ゼル伝』の中でも人気が高いよね
東京都／さくらんぼさん（9）



◆『ニンドリ』が某少年誌に取って代わる愛読書になったんだって！えらいぜ！
東京都／赤ちゃんリンクさん（7）



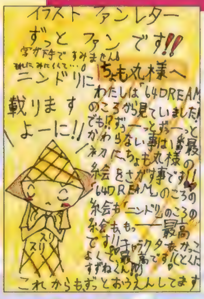
◆ビューティフルなアクションが炸裂する『ジョー』。やっぱヒーローはかっこいいよね
大分県／かつやさん（7）



◆羽が生えたウイングカービィなんだね。文字はお母さんに書いてもらったのかな
大阪府／きおちゃん（3）

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！



栃木県／ラーメンさん



東京都／なっぴーさん



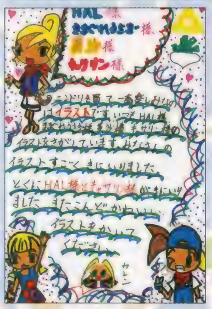
神奈川県／ゼル奈さん



埼玉県／しらいふうさん



埼玉県／カッパ☆子さん



茨城県／ベベレンジャーさん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！



神奈川県／Riverさん

◆っていうか誰？ 愉快じゃねえし。頭に乗っかってるのはサザエか？ もはやキノコ族でもないね



福島県／バナナシェイクさん

◆パパったら時代遅れ！ いまだにダイヤル式の黒電話なんだから。こんなんじゃ彼氏に紹介できないわ！

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、とお住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。

採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.98は8月22日必着
Vol.99は9月4日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル8階
ニンドリ編集部
「ドリキン」係

ドリキン表彰台

Vol.96 の受賞者

埼玉県／カズさん
高知県／如月りゅうすさん
神奈川県／とうりゅうらふうさん
山梨県／あぐりさん
神奈川県／杉さん
埼玉県／青空ひつじさん
神奈川県／にんてん丼さん
北海道／吹谷 開さん

表彰された方にはドリキン特製記念品を差し上げます！

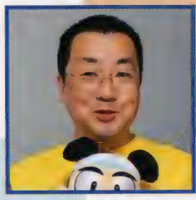
7月15日はファミコンの誕生日。ゲーム業界で活躍する人たちがお祝いのメッセージを書いてくれました。

20th Anniversary ファミコン誕生20周年 おめでとう&ありがとう

クリエイターからのメッセージ FINAL



(有)サマープロジェクト 代表取締役 さくまあきらさん





ちょうど、『週刊少年ジャンプ』で、その後14年間も続くことになる『ジャンプ放送局』の連載を始めた年です。当時、パソコン・ゲームは少しやっていたけど、ファミコンが出たことを知りませんでした。隣りの会議室で、キム皇、ゆう帝、ミヤ王が、テレビ画面の写真を熱心に撮影しているのを不思議そうに見ていました。



モノリスソフト 取締役 開発二部長 本根康之(ほんねやすゆき)さん

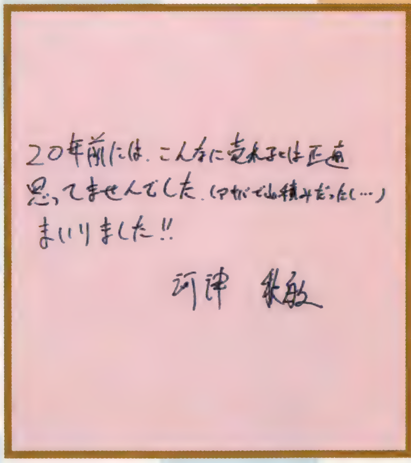
たしか小学6年生くらいだったと思うんですけど、ガンプラにハマってた頃だと思います。とにかくあのころはみんな、プロモデラー級のテクニックを駆使してましたよね!(笑)。あとゲーム&ウォッチ。とにかくいろんなヤツを持ってました。





スクウェア・エニックス 執行役員 開発担当 河津秋敏(かわづあきとし)さん

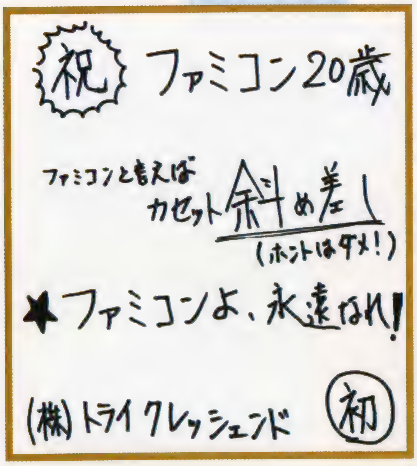
20年前は、まだ学生やってましたよ、普通に。7月15日はどうかなあ、ウチの大学はまだ休みじゃなかったかな。ファミコンはスクウェアに入ってから買いました。それまではもっぱらappleⅡで『Wizardry』や『Ultima』(ともにRPGの元祖的なゲーム)を楽しんでましたね。

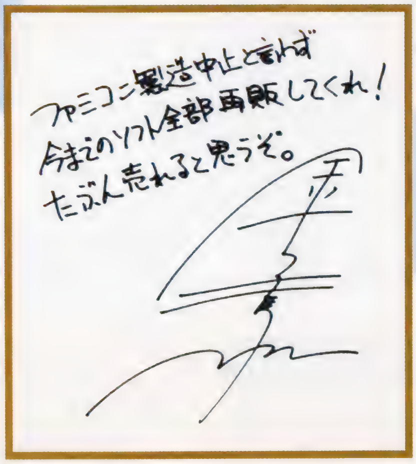




トライクレッシェンド 代表取締役社長 初芝弘也(はつしばひろや)さん

20年前はパソコンですね。当時はマイコンと言ってたんですけど(笑)。PC8001mkⅡという機種を持ってました。たいしたゲームとかなかったけど、簡単なプログラムを組むだけで楽しかったですね。ゲーム&ウォッチは僕も持ってましたけど、フタをよくなくした記憶があります(笑)。





実を言うと、家庭用ゲームに対して、懐疑的だったんですよ。それまで玉を跳ね返すだけみたいなものばかりだったので。だけど、ある理由でファミコン購入を決意したんですが、正にブーム真っ盛りで全然買えない!で、近くのインチキ臭いディスカウントショップでなんとかハードと「スーパーマリオ」を手に入れることができたら、今度はソフトが8本も付いてきた(笑)。



アトラス アートディレクター 金子一馬(かねこかずま)さん

大枚はたいて買ったからというわけではないんですが、もちろん「スーパーマリオ」は面白かったですし、夢中になってやりましたね全部。何よりも、9本の内容・バリエーションの豊かさに感動しましたネ。ゲームの可能性を感じた瞬間でもあったわけです。それから、ゲーム文化にドップリ(笑)ですから、僕にとってファミコンは運命的な存在ですね。

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリ スクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



ケイ大佐の弟がアメリカ留学中乗っていたクルマのナンバープレート。アメリカでは比較的自由に作ることができるのだ
（編集部／ケイ大佐所蔵）

●トップニュース

ファミコン生誕20周年バージョン
ゲームボーイアドバンスSP



➡ファミコンの本体、コントローラーのカラーを忠実に再現。電車で遊べば、誰もが注目すること間違いなし!!

超お宝!! かつてない大型プレゼントキャンペーンがスタート
ファミコンカラーSPが当たる!

ファミコン生誕20周年を記念して、限定GBA-SPなどが当たるプレゼントキャンペーンが実施中。応募方法は下記ソフトに同梱の応募シールをハガキに貼って送るというもの。限定SP以外にも、この機会にしか手に入らないTシャツやカレンダーなど豪華賞品がズラリ。締め切りは9月30日の消印有効なので、忘れずにチェック！

A賞	ファミコン生誕20周年バージョン ゲームボーイアドバンスSP	1000名
B賞	スクウェア・エニックスオリジナルTシャツ	3000名（2色各1500名）
C賞	ナムコオリジナルTシャツ	3000名（2色各1500名）
D賞	ファミコン生誕20周年オリジナルTシャツ	3000名

さらに、応募ハガキ1枚に2口応募すると
もれなく**プレミアムカレンダー**がもらえる！

対象ソフトはこの6本

GBA	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	発売中
GC	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	任天堂／スクウェア・エニックス	8月8日発売
GC	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	8月29日発売
GBA	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	8月29日発売
GC	マリオゴルフ ファミリー・ツアー	任天堂	9月5日発売
GBA	伝説のスタフィー2	任天堂	9月5日発売

編集部大激論!! 1口応募vs2口応募 どっちがお得!?

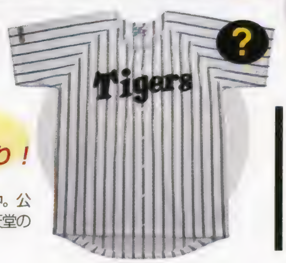
今回のキャンペーンで気をつけなければいけないポイントがひとつ。それは、ソフトを2本買うなら「1枚のハガキにシールを2枚（2口）」で応募した場合、希望賞品にはずれてもカレンダーを確実にもらえることだ。ただし今編集部で議論になっているのが、1口ずつ別々に出したほうが、希望賞品の当選確率が高いのでは、という疑問。確かにそんな気もするけど、いったいどんな抽選なんだろう？ というわけで、次号の質問箱で萩島さんに聞いてみましょう。

●ニュース

阪神と任天堂が驚きのコラボレーション
タイガース優勝記念GC登場

限定色ブームに、きわめつけのとんでもない1台が登場。なんとタテジマ模様のエンジョイプラスパック「阪神タイガース2003年優勝記念モデル」が発売されるのだ。阪神ファンの方はこの機会にぜひ2台目をどうぞ。





?には
メモリアルロゴ入り！

➡メモリアルロゴはまだ作成中。公式ユニフォームにはなんと任天堂のロゴも入るのだ

●ニンテンドー ゲームキューブ
エンジョイプラスパック
阪神タイガース2003年優勝記念モデル
●阪神が優勝した翌日から発売予定　2万7700円（別）
●オリジナル仕様本体+コントローラ+GBプレーヤー
●オリジナル公式応援ユニフォーム同梱

●トピックス

これでQユーザーもひと安心
Q専用ゲームボーイプレーヤー

全国ン万人のQユーザーのみなさん、お待たせしました。Qに装着できる専用のGBプレーヤーが10月1日に発売さます！ 形以外は、基本的に任天堂のゲームボーイプレーヤーと同じ仕様。これでじっくりGBAをテレビで遊るね。



➡Q専用ゲームボーイプレーヤー（品番:SH-GB10-H）10月1日発売予定、オープン価格

はみだしNEWS

ファミコン20周年を記念して、「テレビゲームの展覧会～レベルX 人生で必要なことはみんなファミコンに教わった。」が、12月4日から東京都写真美術館で開催される。ファミコンをはじめとしたゲームの歴史を体験できる、貴重な企画展示が行われる予定。いまのお父さん世代と親子で楽しめる、意義深い内容のイベントになりそうなのだ。

●グッズ

タカラ「森をつくろう！」シリーズに新展開 キャンペーンも開催！

お買い得な「ひろげよう！みんなの森」発売

タカラが積極的に展開している『どうぶつの森＋』のフィギュアシリーズ「森をつくろう！」に、またまた新しいアイテムが登場するぞ。8月7日に発売される「ひろげよう！みんなの森」は、なんと7体のフィギュアや家具、お家などがセットになっているのだ。これひとつ買っただけですぐに遊べちゃうというわけ。このセットでしか買えない「おやしろ」や、お家を繋げて遊べる地面の「ジオラマベース」が付いていて、遊びの幅がさらに広がっているぞ。初回生産分には、博物館のペーパークラフトが付いているのだ。

◆セット内容◆

- ●ひろいおうち（青い屋根）
- ●おやしろ
- ●フィギュア7体
- ●家具12種類
- ●金の木
- ●きんのオノ
- ●草地ベース5枚
- ●交換用かべがみ3枚
- ●交換用じゅうたん3枚
- ●クラフトシート4枚
- ●封入パンフ
- ●オリジナルカードe

⬇これ全部がセットになっているのだ。これからシリーズを買い始めようという人にはもってこいの組み合わせだよね



●ひろげよう！みんなの森
8月7日発売　3980円

交番のジオラマも発売決定！



⬅ちゃんとあの標語もついてます（笑）。いつも交番の中にいるおまわりさんと、オリジナルのカードe付き。

●おうちセット⑤
森の交番
8月7日発売
980円

非売品の特製フィギュアがもらえるぞ！

「ひろげよう！みんなの森」をキャンペーン実施店舗で購入すると、その場でもれなく下のような特製フィギュアがもらえる「フィギュアプレゼントキャンペーン」が行われるぞ。数に限りがあるのでお早めに！



◆実施店舗◆

イトーヨーカドー（一部店舗を除く）
ジャスコ（一部店舗を除く）
ハローマック

※フィギュアの種類は選べません。
※フィギュアがなくなり次第、終了となります。
※上の実施店舗以外に、キャンペーンの告知のある店舗でも実施しています。

キャンペーンについてのお問い合わせは…
TEL：03－3603－8379
タカラ ガールズライフ課まで

●グッズ

サムスのスーツが絶対欲しい!?
どうぶつの森カードe+シリーズ2

売り切れ店続出となったシリーズ1に続き、シリーズ2がいよいよ発売。新しい住人たちにまじって、デザインカードには「サムスのスーツ」、村メロカードには「ふなうた2001」が登場。ファンなら自分の村にぜひ欲しいものばかりになっている。1パック191円で8月8日発売予定だ。



⬅今回はどんな住人たちがやってくるのかな？

村メロカード　デザインシリーズ



COMING SOON

シリーズ3は10月発売予定！



●トピックス

イベント会場限定のGBAソフト
『ジュラシック・パーク インスティテュート・ツアー』

この夏、東京・代々木で開催されている「ジュラシック・パーク　インスティテュート・ツアー」の会場だけでしか買えない、GBAソフトが登場。映画『ジュラシックパーク』を題材にしたアクションゲームで、5種類のゲームで高得点をあげると、映画のシリーズの名シーン画像を見ることができるのだ。数に限りがあるので、どうしても欲しい人は早めにゲットしよう！



⬆暴走するトリケラトプスを避けてジュラシックパークより脱出！



➡ハンターの攻撃をかいくぐり、多くのエサを巣穴まで持ち帰れ！

●ジュラシック・パーク インスティテュート・ツアー
●7月19日より発売中　3800円（別）
●ジャンル：アクション　1人用

ウェンディーズ　ジュラシック・パーク・インスティテュート・ツアー

開催期間：7月19日～10月26日　**場所**：国立代々木競技場オリンピックプラザ特設会場　**入場料**：大人2,800円(2,500円)※中学生以上、小人1,500円（1,200円）

●トピックス

『PSO EP3』の特典付き最後のチャンス
ネットワークトライアル受付期間延長

『ファンタシースターオンライン　エピソード3』のネットワークトライアルの参加受付期間が延長され、8月11日(月)まで受付中。買う予定の人は、今ならセガの公式通販サイト、セガダイレクト(http://segadirect.jp/)で製品版を予約するとお得だぞ。

プレゼントカード
ソニックナックル





⬆➡トライアル参加者だけが入手できるプレゼントカードが3枚もらえるぞ



⬅これはプレゼントカードの1枚「ソニックナックル」。特殊な効果を持つアイテムカードなのだ

●ファンタシースターオンライン　エピソード3
カードレボリューション
●セガ　今秋発売予定　6980円（別）

はみだしNEWS
今月の月刊任天堂は「カービィのエアライド」「F-ZERO GX」「ポケモンピンボール ルビー&サファイア」の体験版（各5分）が収録。注目のムービーは、「ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル」「テイルズ オブ シンフォニア」「牧場物語 ワンダフルライフ」「新約 聖剣伝説」など、夏の新作が満載の内容になっているぞ。

●レポート

着ぐるみショーや廣重綾ちゃんのミニライブで盛り上がろう
セガ、ソニックパーティ2003なつまつり開催中

ソニックのキャラたちとセガのアミューズメント施設でたっぷり楽しめる「ソニックパーティ」。なつまつりをイメージしたミニイベントや、恒例のソニック着ぐるみショーに加え、今年はアニメのEDテーマを歌う廣重 綾ちゃんのミニライブも行われているのだ。



↑この日「ソニックパーティ」の会場となった東京ジョイポリスは、夏休みということもあってたくさんの親子連れでにぎわったぞ

アニメさながらのアクションが目の前で



←着ぐるみショーでは、ソニックたちが派手にアクション！



ソニックと過ごす一日！

↑→ステージ横では『ソニックアドベンチャーDX』『ソニックバトル』の試遊台も設置



↑若干10歳の廣重綾ちゃんはクイズにライブに大忙し！

今後の予定	
8/9（土）	セガ ワールド アルカキッド
8/17（日）	☆セガ ワールド 葛西
8/23（土）	セガ・チャーリーワン
8/24（日）	☆セガ アリーナ 豊橋
8/31（日）	セガ ワールド 新道

着ぐるみショーは各店舗ごとに12時と15時の2回予定。※変更される場合もあります。☆印は廣重綾ちゃんのミニライブが行われる店舗です

●問い合わせ（実施店舗など）
（株）セガ　運営部プロモーション部
03-5737-7527

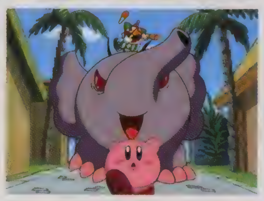
アニメ

星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7：30から
CBC/TBS系にて放送中

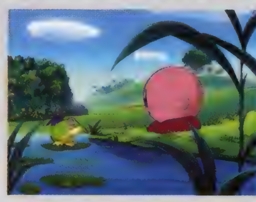
8/9 放送　第94話 脱走魔獣ファンファン

突然デリバリーされてきた魔獣ファンファンがププビレッジで大暴れ！でも実は図体は大きいが気が小さいダメ魔獣だったのだ。おびえるファンファンと仲良くなるカービィたち。デデデは調教魔獣ヒッティを呼び寄せ、凶暴なファンファンに戻そうとするが…。



8/16 放送　第95話 デビル・カービィ！

魔獣デビル・フロッグにとりつかれたカービィは、悪行三昧のデビル・カービィへ大変身。これを知ったデデデは、このチャンスにカービィを倒そうと天敵ヘビー・アナコンダーを呼び出す。ところがいざ対決のとき、デビル・フロッグがデデデにとりついた!!



みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　ライブでポケモーション！



↑実はコイキングのタイ焼き機を持つコイキングマニア♪



トランセル種市 Presents！

ポケモン堂プチ

これまで北海道、名古屋、大阪で行われた「ポケモンフェスタ2003」だが、聞いた話によると入場制限するほどの盛況ぶりだったらしい。「種市さんすごかったですよ〜。来ればよかったのに」とお世話になっている広報さんから、チョット含みのある報告が…。かなりうらやましく感じたので、関東会場のどちらかは行きたい感じです。

ポケモンフェスタでもらえる小冊子にオリジナルの「カードe+」がついてくる

「ポケモンフェスタ2003」では、フェスタ限定の「カードe+」が入った小冊子がもらえる。『ポケモンバトルカードｅ＋』や、『ポケモンピンボール』『ポケモンチャンネル』で使えるカードが入っているぞ！

今後の予定		
関東A会場	8／6（水）	埼玉県さいたま市／さいたまスーパーアリーナ
関東B会場	8／9（土）・10（日）	神奈川県横浜市／パシフィコ横浜
四国会場	8／13（日）	香川県高松市／サンメッセ香川
東北会場	8／16（土）	宮城県仙台市／シェルコムせんだい
中国会場	8／20（水）	広島県広島市／広島サンプラザ
九州会場	8／23（土）・24（日）	福岡県福岡市／マリンメッセ福岡

●問い合わせ
ポケモンカスタマーサポートセンター：0120-049-725（平日11時〜18時）
ポケモンオフィシャルサイト：http://www.pokemon.co.jp



計4枚のカードe+を封入

↑『ピンボール』のボーナス台が遊べるカード。カードeリーダー＋を使用する

フェスタ会場でもらえるぞ



➡数に限りがあるので注意。1人1冊もらえるぞ！（保護者の方はご遠慮願います）

はみだしNEWS　左でソニックパーティの取材を行った東京・お台場にある東京ジョイポリスでは、夏休み期間中、本誌35ページの端っこにある券を切り取って持っていけば、入場料500円がなんと無料!!話題の大型筐体『F-ZERO AX』ももちろん設置してあるので、この機会に『F-ZERO GX』のメモリーカードを持ってぜひ遊びに行ってみよう！

次号の売り上げランキングに登場予定なのは『F-ZERO GX』『ルパン三世』『シャイニング・ソウルII』『ポケモンピンボール』など。ランキング研究所では、上記の作品や上記以外の現在プレイしているゲーム(新旧問わず何でもOK)についての「ひとくちプレイレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK！　読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」の欄に書いてちょうだい！　みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる!!

気になる最新データをニンドリ流に味付け！
ランキング研究所



最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

7月7日～7月20日集計 任天堂ハードソフト売り上げTOP20

1 GBA 初 スーパーマリオアドバンス4



147,384本（累計147,384本）
任天堂　アクション　7月11日　4,800円

読者のひとくちプレイレビュー　『3』ははじめてプレイしたんだけど、なかなかの手ごたえ。カエルマリオに萌え(香川県/うどん人さん)

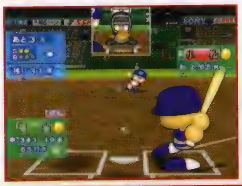
2 GC 初 カービィのエアライド



123,802本（累計123,802本）
任天堂　レース　7月11日　6,800円

読者のひとくちプレイレビュー　FC版『カービィ』からのファンには、うれしすぎるBGMがいっぱいです！(長野県/トビシロセーまさん)

3 GC 初 実況パワフルプロ野球10



41,359本（累計41,359本）
コナミ　スポーツ　7月17日　6,980円

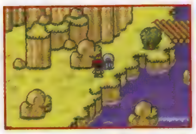
読者のひとくちプレイレビュー　新モードの「マイライフ」。自分の腕で徐々に能力が成長していくのが楽しいんだよね(新潟県/NINKIさん)

4 ↓1 GC どうぶつの森e+（カードeリーダー+同梱）



34,489本（累計167,320本）
任天堂　その他　6月27日　6,800円

5 ↓2 GBA MOTHER 1+2



29,986本（累計254,224本）
任天堂　RPG　6月20日　4,800円

順位	機種	前回	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GBA	初	コロッケ!2 ～闇のバンクとバン女王～	25,660本	累計25,660本	コナミ	アクション	7月17日	4,980円
7	GBA	初	ボクらの太陽(同梱版含む)	25,442本	累計25,442本	コナミ	RPG	7月17日	4,980円
8	GBA	↓4	ポケットモンスター サファイア	20,724本	累計2,167,151本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
9	GBA	↓5	ポケットモンスター ルビー	19,868本	累計2,137,716本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
10	GC	↓3	ビューティフル ジョー	16,373本	累計78,996本	カプコン	アクション	6月26日	6,800円
11	GBA	↓6	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	14,500本	累計167,632本	任天堂	アドベンチャー	5月23日	4,800円
12	GBA	↓8	メイド イン ワリオ	13,544本	累計425,750本	任天堂	その他	3月21日	4,800円
13	GBA	初	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	12,571本	累計12,571本	バンプレスト	RPG	7月18日	4,800円
14	GC	初	ポケモンチャンネル ～ピカチュウといっしょ!～	12,400本	累計12,400本	任天堂	その他	7月18日	5,800円
15	GBA	↓9	NARUTO-ナルト- 忍術全開！最強忍者 大集結	10,441本	累計131,661本	トミー	アクション	5月1日	4,800円
16	GC	↓10	ポケモンボックス ルビー&サファイア(同梱版含む)	8,115本	累計134,385本	任天堂	その他	5月30日	2,800円
17	GBA	↓11	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	6,799本	累計567,651本	スクウェア・エニックス	RPG	3月29日	5,980円
18	GBA	↓15	星のカービィ 夢の泉デラックス	6,087本	累計743,583本	任天堂	アクション	2002年10月25日	4,800円
19	GBA	↓12	ファイアーエムブレム 烈火の剣	6,006本	累計229,046本	任天堂	シミュレーション	4月25日	4,800円
20	GBA	↓13	ロックマン ゼロ2	5,852本	累計130,031本	カプコン	アクション	5月2日	4,800円

『マリオ4』15万本、『カービィ』12万本!!

シリーズを通じて堅実な販売実績を誇る『マリオアドバンス』シリーズ。第4弾となる『4』が約15万本の売り上げでトップに立った。これからもGBAの定番として売り上げを伸ばしていくだろう。2位の『カービィ』は12万本とまずまずの売り上げ。桜井さんの作品だけに、『スマブラ(DX)』と同様にじわじわと口コミで人気を伸ばしていけるか、今後の動きに注目したい。

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

● 『どうぶつの森e+』、住民からもらえるモノがすごいですね。ハニワやとたけけの曲までくれる住人もいてビックリ！(富山県/S.Mさん)㊙景気がいいアメリカ帰りの住人(アメリカ版のリメイクなので)たちは気前がいいってことなのだろーか？

● 『MOTHER1+2』の『1』、ニンドリの付録のおかげでやっとクリアしました。じつはゲーム雑誌を買うのは今回が初めて。いままで立ち読みしてました。ごめんなさい(東京都/MOTHEROさん)㊙これからは立ち読みではなく定期購読でよろしく！

● 『ボクらの太陽』買いました！　外でプレイしようと思ったんだけど、雨続きででプレイできない…(涙)(大阪府/ボク隊さん)㊙梅雨がない北海道がうらやましい!?

今号の注目株 7位 GBA ボクらの太陽

25,442本(累計25,442本)

『メタルギアソリッド』の小島監督によるオリジナルアクションRPG。オリジナルタイトルの苦戦が続くなか、初回は堅調な売り上げで2万5千本。太陽の光を使う特殊な内容に加え、同梱版のGBA-SP(ジャンゴレッド)が話題を呼び、好セールスにつながった。

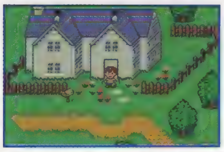


←ゲームは歯ごたえあるアクションRPGだ

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Vol.95 マッスルアンケートより集計 読者が選ぶ期待ソフト TOP15

1 GC ↑2 MOTHER3(仮)

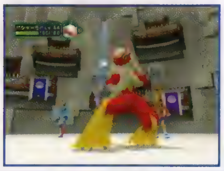


※上の画面写真はMOTHER1+2です

任天堂 RPG 発売日未定 価格未定 **759ポイント**

読者のコメント：つい先日『2』をクリアしました！ エンディングの続きが『3』なのかなぁ？気になる！(千葉県/なぐっちさん)

2 GC ↑5 ポケモンコロシアム



任天堂 その他 11月21日 6,800円 **572ポイント**

読者のコメント：大好きなフリーザーが出てくるのかな。出るのなら「ぜったいれいど」を覚えるまで育てます(山梨県/鶴田だいすけさん)

3 GC ↓1 マリオカートGC(仮)



任天堂 レース 2003年未定 価格未定 **553ポイント**

読者のコメント：『マリオカート64』にあった「風船割りバトル」は今回もあるんですかね？(長野県/ネーブルー世さん)

4 →4 GC テイルズ オブ シンフォニア



ナムコ RPG 8月29日 6,800円 **519ポイント**

5 ↓3 GC ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル



スクウェア・エニックス/任天堂 RPG 8月8日 6,800円 **410ポイント**

順位	機種	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	価格
6	GC	↑8	ピクミン2(仮)	309ポイント	任天堂	2003年未定	アクション	価格未定
7	GC	↑9	スターフォックス(仮)	268ポイント	任天堂	発売日未定	シューティング	価格未定
8	GC	↑11	牧場物語 ワンダフルライフ	265ポイント	マーベラスインタラクティブ	9月12日	シミュレーション	6,800円
9	GC	↑13	マリオゴルフ ファミリーツアー	247ポイント	任天堂	9月5日	スポーツ	6,800円
10	GBA	↑12	新約 聖剣伝説	217ポイント	スクウェア・エニックス	8月29日	RPG	5,800円
11	GBA	↑19	マリオ&ルイージRPG	191ポイント	任天堂	2003年未定	RPG	価格未定
12	GC	↓6	マリオパーティ5(仮)	186ポイント	任天堂	2003年未定	パーティ	価格未定
13	GC	↑15	マリオテニスGC(仮)	165ポイント	任天堂	今冬	スポーツ	価格未定
14	GC	↑18	バイオハザード4	144ポイント	カプコン	発売日未定	アドベンチャー	価格未定
15	GC	↓10	天才ビットくん グラモンバトル	132ポイント	タイトー	10月3日	その他	5,800円

『1+2』効果じわり？『MOTHER3』トップに

『1+2』が発売されてから、順位を上昇させてきた『MOTHER3』が2位以下を突き放してトップに立った。現在、画面写真などの情報がまったく公開されてないなか、みんなの期待は増すばかりといった状況だ。

こちらも急上昇の2位『ポケモンコロシアム』。前号、公開された驚くの「シナリオモード」が読者のハートをつかんだようだ。据え置きのハードで遊べる初めての『ポケモン』RPG。今後の情報公開しだいで期待度もさらに上昇すること間違いなし。

今回も中位をキープの『牧場物語』GC版。そろそろ本格的な情報も出てきたし、さらなる順位の上昇も？

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●最初は買おうかどうか迷っていた『～シンフォニア』。ニンドリの記事を読んで面白そうだと思ったので、買うことに決めました！(福岡県/ニュー鳥野さん)㊞記事担当の岡ちゃんねる絶賛の『シンフォニア』。かなり期待して良さそうですよー。

●『牧場物語』の記事が増えてうれしい！ これからもドンドン載せてください(富山県/セピリアさん)㊞これまでの常識が通用しないGC版。詳細はP56をチェック！

●カプコンGC5タイトルの発表から、全然音さたナシの『バイオハザード4』。『キラー7』の情報が出てるのに…そろそろ続報に期待してます！(宮城県/広瀬さん)㊞『コレクターボックス』は発売されたし、そろそろ『4』の情報が出てくるかも？

おしくもランク外！

16位…ロックマンエグゼ4、17位…ワリオワールドGC、18位…どうぶつの森カードe+シリーズ2、19位…機動戦士ガンダム、20位…キラー7、期待ソフトランキングでは、みんなの期待コメントを募集中。発売前ソフトに関するコメントだったら何でもOK。読者アンケートハガキの「本誌への質問・意見」欄に書いて送ってくれ。あと、ランキングQ&Aの質問も募集中。ランキングに関する質問だったら何でもOK。「あのソフトの売り上げ本数を知りたい」ってのもOKだぞ。

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q 今年前半で一番売れたソフトは？(編集部・タカシマ)

A GBA版『ポケモン』2作で145万本を記録!!

今回から始まったランキングQ&A。読者から寄せられたランキングに関する疑問・質問に、ランキング研究所(略してラン研)が答えちゃうというもの。今回は編集部タカシマの「今年前半、最も売れたソフトって何だっけ？」に答えてみるぞ。

集計結果は右の通り。『ポケモン』GBA版が2作合計145万本と圧倒的な売り上げ。以下、大作の続編が続くなか、健闘したのは『メイド イン ワリオ』。完全新作ながら、堅実に売り上げを伸ばし40万本。下半期もこのような超新星の出現に期待！

2003年上半期売り上げ総合ランキング

順位	機種	タイトル	発売日/メーカー	本数
1	GBA	ポケットモンスター サファイア	2002年11月21日 ポケモン	731,208本
2	GBA	ポケットモンスター ルビー	2002年11月21日 ポケモン	721,872本
3	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	3月29日 スクウェア・エニックス	556,633本
4	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	2月14日 スクウェア・エニックス	456,483本
5	GBA	メイドインワリオ	3月21日 任天堂	404,452本
6	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	3月14日 任天堂	260,650本
7	GBA	ロックマン エグゼ3	2002年12月6日 カプコン	235,241本
8	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス	2002年10月25日 任天堂	234,391本
9	GC	マリオパーティ4	2002年11月8日 任天堂	224,057本
10	GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣	4月25日 任天堂	218,871本
11	GBA	MOTHER 1+2	6月20日 任天堂	205,511本
12	GC	ゼルダの伝説 風のタクト	2002年12月13日 任天堂	200,360本
13	GBA	パワプロクンポケット5	1月23日 コナミ	198,795本
14	GBA	メトロイドフュージョン	2月14日 任天堂	147,127本
15	GBA	スーパーマリオアドバンス3	2002年9月20日 任天堂	144,007本
16	GBA	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	5月23日 任天堂	143,986本
17	GC	NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦！	4月11日 トミー	138,050本
18	GBA	ソニック アドバンス2	2002年12月13日 セガ	137,803本
19	GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック	3月28日 カプコン	125,453本
20	GC	ポケモンボックス ルビー&サファイア (同梱版含む)	5月30日 ポケモン	121,281本

集計期間 2002年12月30日～2003年6月29日

2003年上半期発売ソフトNo.1



➡1位は『ドラクエ』。でも、そのブランド力を考えると物足りない？

2003年上半期GC売り上げNo.1



➡上半期に発売されたGCタイトルでは『NARUTO』がトップに！ 正直、意外な結果かも

8月9日、10日に幕張メッセで開催される「Kフェス」の任天堂ブースで、『ピクミン2』が出展されるぞ。プレイアブルの形で出てくるのは、これが日本初！ ファンは要チェックだ。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

2 NEXT WEEKS 8/6～8/20 ネクスト2ウィークス

夏のタイトルラッシュも一段落。お盆を挟んでいることもあり、この2週間のリリース数はGCが4本、GBAは5本にとどまっている。しかし『FFCC』『スパロボ』など、中身は粒ぞろいだぞ！

GC バイオハザード —コード:ベロニカ—完全版



8/7 ●4800円 ●カプコン ●アドベンチャー

シリーズの外伝的な作品

'01年にドリームキャストとPS2で発売された『コード：ベロニカ 完全版』を忠実に移植。ストーリー的には『2』の続きにあたり、『2』に登場したクレアが主人公。南海の孤島に作られた刑務所からの脱出を目指すのだ。

詳しくは P76へ

Play review プレイレビュー

シリーズの中でも最高にボリュームのあるストーリーで、かなりのやりごたえを感じるはず。PS2版・DC版からの完全移植なので、目新しい要素はまったくない。ただ、キューブを持っていればシリーズ全てが楽しめるようになっているので、未プレイの人はぜひどうぞ。（ケイ大佐）

GC ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル



8/8 ●6800円 ●スクウェア・エニックス/任天堂 ●アクションRPG

4人マルチプレイも可能

『FF』の流れをくむ、GCオリジナルのRPG。「ミルラの雫」を求め、新たな冒険が展開する。最大4人までのマルチプレイが可能で、GBAを接続してコントローラにすれば、GBA画面をレーダー代わりに使うこともできる。

詳しくは P18へ

Play review プレイレビュー

シングルモードではストーリー性がほとんどないこともあり、単調なプレイになりがちな点が残念。しかし、マルチプレイではその印象も一変。みんなで声をかけあいながら、協力してプレイするマルチプレイは、ネットワークRPGとは違った楽しさがあって○。ぜひマルチプレイで遊ぼう。（岡）

GC ドラゴンドライブ ディマスターズショット



8/8 ●6800円 ●バンダイ ●シューティング

ドラゴンを駆り大空を舞え

月刊少年ジャンプで連載された同名コミックを3Dシューティング化。プレイヤーはドラゴン「センコークーラ」を操り、ライバルのドラゴンを倒していく。ためたシンクロゲージを消費することで、必殺技の使用や変形なども可能だ。

詳しくは P68へ

Play review プレイレビュー

2種類に分かれたステージ構成など新しい試みは○。ただ、スピーディーな高速ステージと比べ、広域ステージは敵を見つけて攻撃するという単純作業になりがちで、やや緊張感に欠けるのが残念。とはいえボスとの一騎打ちやプレイヤー同士の対戦は、熱くなること間違いなしだ。（カズヤ）

GBA スーパーロボット大戦D



8/8 ●5800円 ●バンプレスト シミュレーション

マクロス7参戦！ 歌で戦え!!

マクロス7、THEビッグオー、メガゾーン23など初登場5作品を加えた全14作品のロボットが登場。マクロス7独自の「歌システム」や新スキル「コンボ」、パイロットを強化する「スキルパーツシステム」などが追加された。

詳しくは P69へ

Play review プレイレビュー

新たなシステムが多数追加されてはいるものの、基本的には『～R』などのこれまでのGBAのシリーズを踏まえた作りで、安心して楽しめる。また、ストーリー的にも、新規参入作などを中心としたエピソードが展開され、新鮮に楽しめる点や、序盤から強力なユニットが使える点がうれしい。（岡）

GBA ロックマンエグゼ バトルチップGP



8/8 ●4800円 ●カプコン ●シミュレーション

プログラミングで戦え！

これまでの『ロックマンエグゼ』シリーズのシステムを一新。あらかじめバトルチップを組み合わせて行動パターンを作っておき、戦闘はそのプログラムに応じてセミオートで進んでいく。カードのデッキを組む感覚で、駆け引きの面白さを楽しめるのだ。

Play review プレイレビュー

レビュー用にちょっとプレイしてみよう…なんて軽い気持ちで始めたところ、どっぷりハマってやめられません！ キャラや世界観は『エグゼ』シリーズそのままなんだけど、まったくアクション要素がないカードバトル。戦略性も高くてルールが簡単。こりゃいいよ！（ケイ大佐）

GBA どうぶつ島のチョビぐるみ



8/8 ●4800円 ●ロケットカンパニー ●その他

動物たちとコンサートを開こう

4つの街に住む動物たちと仲良くなり、コンサートを開くのが目的。それぞれの街では、いろんなミニゲームや着せ替えなどが楽しめる。友達の名前や誕生日を入力して新たな動物をつくり、街に住まわせることもできるぞ。

詳しくは P72へ

Play review プレイレビュー

自分や友達のアドレスから生まれたチョビぐるみには自然と親しみがわいてくる。そんなチョビぐるみたちとのコミュニケーションの他に、着せ替えや料理、アート作りなど多彩な遊び方が用意されておりプレイヤーを飽きさせない。自分のペースでゆっくりと遊べるのもいい。（和尚）

8/6～8/20 その他の発売ソフト

上で紹介した6タイトル以外で注目したいのが、『バイオハザード コレクターズボックス』。これまでにGCで発売されたシリーズ5作品をすべて収録し、オマケまで加えて1万9800円と、かなりお買い得だ。その他ではGBAで2本。『ボボボーボ・ボーボボ』はギャグ満載のRPG、『デュエル・マスターズ』は本格派カードゲームだ。



↑『デュエル・マスターズ』。実際のカードゲームをGBAで完全に再現している

●ゲームキューブ

8/7	バイオハザード コレクターズボックス	カプコン	19800円 ⇒P76へ

●GBアドバンス

8/7	デュエル・マスターズ	タカラ	4800円
8/7	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真拳勝負	ハドソン	4800円



SOFT SCHEDULE

GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。



ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月7日	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	4800円	001
8月7日	バイオハザード コレクターズボックス	カプコン	19800円	002
8月8日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア・エニックス/任天堂	6800円	003
8月8日	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	6800円	004
8月29日	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	6800円	005
8月29日	テイルズ オブ シンフォニア(エンジョイプラスパック シンフォニックグリーンエディション同梱版)	ナムコ	27500円	—
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	006
9月5日	ゾイドバーサスⅡ	トミー	6800円	007
9月5日	マリオゴルフ ファミリーツアー	任天堂	6800円	008
9月11日	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	セガ	6980円	009
9月11日	ボンバーマンジェネレーション（ハドソン・ザ・ベスト）	ハドソン	2800円	010
9月12日	牧場物語 ワンダフルライフ	マーベラス インタラクティブ	6800円	011
9月25日	天外魔境Ⅱ MANJI MARU	ハドソン	4980円	012
10月3日	天才ビットくん グラモンバトル	タイトー	5800円	013
10月9日	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	セガ	6980円	014
10月未定	式神の城Ⅱ	キッズステーション	6800円	015
11月21日	ポケモンコロシアム	㈱ポケモン	6800円	016
11月未定	ガチャフォース（仮称）	カプコン	価格未定	017
11月未定	レッスルマニアXⅨ	ユークス	価格未定	018
今秋	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	価格未定	019
今秋	メダル オブ オナー～ライジングサン～	エレクトロニック・アーツ	価格未定	020
今秋	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	6980円	021
今秋	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	022
今秋	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ビンチェンジ	価格未定	023
12月未定	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	ナムコ	価格未定	024
12月未定	桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー！	ハドソン	価格未定	025
今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	価格未定	026
今冬	ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ	価格未定	027
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	028
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	029
今冬	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定	030
今冬	ソニック ヒーローズ	セガ	価格未定	031
今冬	ダビつく3 ダービー馬をつくろう！	セガ	価格未定	032
今冬	メダロットBRAVE	ナツメ	価格未定	033
今冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	034
今冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
今冬	ONE PIECE グランドバトル！3	バンダイ	価格未定	036
2003年未定	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	価格未定	037
2003年未定	カスタムロボ for GAMECUBE（仮称）	任天堂	価格未定	038
2003年未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	039
2003年未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	040
2003年未定	マリオパーティ5（仮称）	任天堂	価格未定	041
2003年未定	ワリオワールド（仮称）	任天堂	価格未定	042
2003年未定	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	043
発売日未定	シムピープル バスティン・アウト（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	044
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	045
発売日未定	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー	コナミ	4800円	046
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	047
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	048
発売日未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	049
発売日未定	ハドソンセレクションVol.3 高橋名人の冒険島	ハドソン	3000円	050
発売日未定	ハドソンセレクションVol.4 PC原人	ハドソン	3000円	051

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月7日	デュエル・マスターズ	タカラ	4800円	052
8月7日	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真拳勝負	ハドソン	4800円	053
8月8日	ロックマンエグゼ バトルチップGP	カプコン	4800円	054
8月8日	スーパーロボット大戦D	バンプレスト	5800円	055
8月8日	どうぶつ島のチョビぐるみ	ロケットカンパニー	4800円	056
8月22日	お買い得シリーズ第8弾「おしゃれプリンセス3」（仮称）	カルチャーブレーン	4800円	057
8月29日	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	5800円	058
8月29日	新約 聖剣伝説 GBA-SPマナブルーエディション同梱版	スクウェア・エニックス	18300円	—
8月29日	新約 聖剣伝説 デラックスパック	スクウェア・エニックス	7800円	—
今夏	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	059
今夏	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	060
9月4日	ゲットバッカーズ奪還屋 邪眼封印！	コナミ	4980円	061
9月5日	伝説のスタフィー2	任天堂	4800円	062
9月5日	新きせかえ物語	マーベラス インタラクティブ	4800円	063
9月11日	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～対戦まほうだま～	コナミ	4980円	064
9月12日	真・女神転生デビルチルドレン 氷の書	アトラス	4800円	065
9月12日	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書	アトラス	4800円	—
9月12日	バトル×バトル～巨大魚伝説～	スターフィッシュ	4800円	066
9月12日	NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記	トミー	4800円	067
9月18日	探偵学園Q～名探偵はキミだ！～	コナミ	4980円	068
9月25日	魔探偵ロキRAGNAROK～幻想のラビリンス～	J・ウイング	5800円	069
9月26日	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	4800円	070
9月未定	おじゃる丸～月光町さんぽでおじゃる～	エム・ティー・オー	4800円	071
9月未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	4800円	072
9月未定	かわいいペット！ゲームギャラリー	カルチャーブレーン	3300円	073
10月24日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	074
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	075
今秋	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	価格未定	076
今秋	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	価格未定	077
今秋	マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ	コナミ	4980円	078
今秋	ボンバーマンジェッターズ～ゲームコレクション	ハドソン	4800円	079
12月未定	ロックマン エグゼ4（仮称）	カプコン	価格未定	080
12月未定	ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪！妖怪列島	コナミ	価格未定	081
今冬	シルバニアファミリー5（仮称）	エポック社	価格未定	082
今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	価格未定	083
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	084
今冬	ソニック バトル	セガ	価格未定	085
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ！友情の電撃	バンプレスト	価格未定	086
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	087
2003年未定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定	088
2003年未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	089
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	090
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	091
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	092
発売日未定	ドンキーコングカントリー（仮称）	任天堂	価格未定	093
発売日未定	MOTHER3（仮称）	任天堂	価格未定	094
発売日未定	マリオ&ドンキーコング（仮称）	任天堂	価格未定	095
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	096
発売日未定	メトロイド ゼロミッション（仮称）	任天堂	価格未定	097
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	098

カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月8日	どうぶつの森カードe+シリーズ2	任天堂	191円	099
9月19日	スーパーマリオアドバンス4カードe+ シリーズ1(仮称)	任天堂	191円	100
10月未定	どうぶつの森カードe+シリーズ3	任天堂	191円	101
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	102
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	103

ハミダシニンドリ
新タイトルも多いが、タイトル名の変更もあるので注意。GCの『新RPG』が『バテン・カイトス』に、『メダロットGC』が『メダロットBRAVE』に変わっているぞ。

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.96
2003
9/6

次号は vol.97 8月21日(木)に発売します

特別定価 390円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。



チラシの世界 #024
1997年 ゲームボーイポケット (ピンク)

NEXT MENU 次号予告

次号の別冊付録は「どうぶつの森カードeカタログ」表紙は『新約 聖剣伝説』の描き下ろしイラストだよ

2003年の夏も真っ盛り! 次号では期待のRPG『新約 聖剣伝説』の開発者インタビューのほか、8月7日に開催された任天堂経営方針説明会の模様をレポート。また、新作GBアドバンスソフトの情報も初公開するぞ。さらに恒例の別冊付録では、『どうぶつの森』の「カードeカタログ」がつく予定。夏休み期間中に3号出るのはニンドリだけってことで、次号もお楽しみに〜!!



次号の表紙は『新約 聖剣伝説』

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE

■今回の「音楽の話」を聞くために、あしゅらさんの事務所に3度おじゃましました(あしゅらさん、大感謝です!)。文字がびっしりだけどすごくタメになります。地図を片手に、じっくり読んでくださいね。夏休みだし(サオヘン)

■『FFCC』は個人プレイヤーにはオススメできないけれど、2人以上のマルチプレイが日常的に出来る環境なら買い。とくに親子。会話が必要なゲームなので、いろんなドラマが生まれそうな予感。体験談とか届くといいな(高島)

■世の中不景気ですねぇ。タバコ税も上がったし、輸入牛の関税も上がったし、消費税引き上げもするみたいだし? 『森e+』のカブでひともうけした時、ウレシイ反面、現実ならなぁ…と思っちゃいました (ケイ大佐)

■『AX』の攻略のため、アンドレとアミューズメントビジョンのある羽田空港近くまで通う日々。クタクタになるまでプレイした後は、バイクで麹町へ。時速100キロのバイクでも十分恐いのに2000キロって…(トランセル)

■今回の付録、自分でも気に入ってる出来なので使ってみてね。宝山りふぁのヘルプで仕上がりもだいぶ良くなりました。んで、ホッ休める〜と思ったら、もうこの本が出た頃には次の付録が出来てなきゃいけないんだって。(死にますかややん)

■ノミ続報。猫にノミ駆除の薬を投与したところ、いるわいるわ!　猫の歩く場所に点々とノミの死骸が落ちているという、グレーテルのパンくず状態。で、猫はキレイになったが、家の中と人間はまだまだ… (マッスル)

■前号の校了後の休みを利用して、日光江戸村へ行ってきた。その中の施設「日本伝統文化劇場」で舞台に上げられ、花魁(おいらん)の相手役をやることに。カツラをかぶり、江戸時代の芸者遊びを体験。恥ずかしかった…(本ちゃん)

■虫歯発覚。痛くはないが、このくらいからドリルするのが賢明な処置であろう。私は子供のころ、かかりつけの歯科医がゴッドハンドだったため、歯医者に対して恐怖心を持たないのだ。ビバ、ドリル。(ハシモ)

■最近は久しぶりにアーケードが熱い。中でも個人的にはまってるのは(今さらだけど)『イニD』こと『頭文字D』。原作を知ってる人には特にオススメなので、『F-ZERO AX』を遊びに行ったときにでも遊んでみて(岡)

■「これは夢幻ではない!」という訳で、池上遼一の「信長」復刊に心躍らせる今日この頃。これを始めて読んだのが10年以上前だと思うと、なんだか感慨深いものがあります。幻の8巻が待ちどおしい!(和尚)

■えーと、ここ1週間は家に帰ってない日のほうが多いです。早く『F-ZERO　AX』やりに行きたいんだけど全然時間ねえです。次からは早めに仕事終わらせてゲーセンに行けたらいいなあと思いました。おわり (本郷)

■夏休みに入って、家の前の小学校からはラジオ体操の音楽が。新しい朝が来た希望の朝だ〜と。それを部屋で聞きながら、眠りにつきます。みんなが1日始まる時間に、僕の1日が終わる。なんとも感慨深いですわ(カズヤ)

■色は、「ポケタイ」と同梱で発売された、「ジャンゴレッド&ブラック」のGBアドバンスSPをゲットできた編集者。トランセルは3台目のSPに! めざせ100台 (笑)。

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル 8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は :64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は :64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう!

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本など情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。



http://www.nindori.com

STAFF

編集人	山森尚	ライター	宝山りふぁ/中谷至	DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
			松村浩次/松本英明		株式会社エストール
編集長	左尾昭典		松本亮/成瀬史弥		ぼっけ門
副編集長	高島寿洋		大渕豊/瀧澤潔	写真撮影	守屋貴章/タナカタイゾー
デスク	岩崎桂/種市真澄		白石岳 (アセンブル)		植田昌幸/水口哲二
編集	嘉山直幸/五十嵐達雄		尾関友誌(ユークラフト)	イラスト&コミック	伊藤あしゅら/はやのん
	本多貴之/橋本慎也	AD&カバーデザイン	大條千鶴子		美鈴秋/熊谷智子
	岡本明徳/北山大輔	デザイン	有限会社フリーウェイ	広告	小川直伸/崎山愛
	本郷公康/坂井一哉		山名田裕樹		工藤克俊/駒形友美
			GETTARADICCA		
			南尾和美/小宮山裕	印刷	凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.96
2003年8月6日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　小畑誠治

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287


NINTENDO GAMECUBE
時速2000km
怪物をねじ伏せろ。
F-ZERO GX
エフゼロジーエックス
NOW ON SALE PRICE 5,800 YEN
F-ZERO.jp
F-ZERO GX/AX OFFICIAL SITE
※価格はメーカー希望小売価格(税別)です。およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003
SPEED FORCE
ロジクール社製 ステアリングコントローラ
「SPEED FORCE™」対応
Nintendo



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム VOL.96 2003

『FFCC』『聖剣』2大特集/『どうぶつの森e+』特製カレンダー

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年9月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第16号(通巻96号) 発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

T1127101090392

雑誌27101-9/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

特別定価 390円 本体 371円